



# JOKER

8/9'96

DAS COMPUTERMAZIN DER NEUEN GENERATION

B 30352 E

DM 7,- / sfr 7,-

öS 56,- / Lit 8600,-

hfl 9,50 / DR 1200,-

skr 55,-

Nr. 8/9

AUGUST/SEPTEMBER'96



GROSSES INTERVIEW MIT VISCORP/AT

# HAT DER AMIGA EINE ZUKUNFT?

DER  
MEGA-DUNGEON

Alien Breed 3D II  
The Killing Grounds

BALLERN  
HOCH ZWEI

XP8

Samba Partie

DIE  
SOMMER-ABENTEUER

Legends

Valhalla 3

GROSSER  
SONDERTEIL



KNOW HOW  
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN  
EVIL'S DOOM KOMPLETT 2.TEIL  
HOLLYWOOD PICTURES · FEARS CD  
LEGENDS · WATCHTOWER · BREATHLESS  
U.V.D.

# TOP 100

Komplett mit Anfänger-Bedienung und deutschen Service-Anleitungen

- \* Ausgesuchte Spitzenqualität
- \* Exklusive Software

\* Selbststartend

## Anwenderprogramme Szenen-Demos

\* Für Einsteiger  
geeignet

001 Amos Paint	Sehr aufwendiges Malprogramm mit kompletter Icon-Steuerung.
002 DPaint Praxis	Ausführlicher Kurs zur Arbeit mit DPaint: Wie entsteht eine Grafik? Erlernen Sie, wie man professionell Grafiken und Bilder entwirkt.
003 Malkurs	und über 300 Kochrezepte zum Lesen oder Ausdrucken. HIT '96 !!!
004 1000 starke Sprüche	Tips, Chronik, Wahrscheinlichkeiten, Samstags / Mittwochs-Lotto...und...
005 Deluxe Lotto	Mit Serienbrief-, Umschlag / Etiketten-, Überweisungsdruck. 10,- DM
110 Adress Master	Verwaltet Videos, Adressen, schreibt Rechnungen usw... 10,- DM
111 Amiga Base	Testet Speichermedien (Disketten, Platte) auf technische Defekte.
006 Amiga Test	Informationen zu jedem Stern: Name, Lage, Alter,... Mit grafischer Darstellung.
007 Astronomie	Mit allen denkbaren Computerfachbegriffen für den Einsteiger. 10,- DM
112 Computer Lexikon	Errechnet komplexe Kreuzworträtsel mit eigenen Wörtern. SUPER !!!
008 Cross	Datenverwaltung zur Verwaltung aller denkbaren Sachen. Leichte Bedienung!
009 Data Easy	Workbenchkopierprogramm. Kopieren und Arbeiten gleichzeitig möglich.
010 Deluxe Copy	Umfangreiches Demomaker-Set für High-End-Grafik-Musik-Demos. 20,- DM
141 Star Demomaker	Was ist Shell? Die Grundbedienung des Amigas... Sauber erklärt. 10,- DM
113 Anfänger Kurs	Die besondere Workbench mit vielen Extrafunktionen. Auch als Ersatz Workbench.
011 Komfort Workbench	Streckenplaner: Berechnet schnellste / kürzeste Strecke. Mit Straßenkarten! 10,- DM
114 Amiga Atlas	Erstellt Kurven-, Balken-, Tortendiagramme für Übersichten und Mathematik.
012 Diagramm Profi	Erfäßt Bilanzen aller Art und druckt sie nach Wunsch sauber aus. Mit Filter! Zeigt Ihnen, wie Sie mit Ihrem Auto sparen können. Verbrauch, Ölwechsel...
013 Bilanz	Randvoll mit neuen, teilweise animierten Icons für die Workbench.
014 Autokosten	Erstellen Sie Musikdisks mit tollen Menüs und vielen Sound-Einstellungen.
015 Icon Disk	Ohne Vorkenntnisse selber Spiele erstellen. (Adventures/Breakout) 10,- DM
016 Juke Box	Beschafft 3,5"-Disks mit Text und Grafik. Arbeitet nach WYSIWYG! 10,- DM
115 Game Maker Set	Erstellt komfortabel Animationen bis 16,7 Mio. Farben. Bedienerfreundlich.
116 Label Maker	Spitzen Diskmonitor zum Ändern von Disketten und Kopierschutz!
017 Main Actor	Mit allen Details wie Regie, Darsteller, Titel, Spieldauer. Einfach Professionell.
018 Disk Track Editor	Läuft parallel zu anderen Programmen. Mit Save und Druck-Funktion !!!
019 VideoFilm Verwaltung	Elegantes Anzeigen, Scrollen und Ausdrucken von beliebigen Texten.
020 Notizblock	Prüft, repariert und validiert Disketten, Festplatten und andere Medien.
021 M-More	Problemlose Ein / Ausgaben-Verwaltung. Grafikausgabe auf Monitor & Drucker.
022 Disketten Retter	<b>Die jeweils neueste Version jetzt mit neuen Funktionen !!!</b> 10,- DM
023 Kassabuch 3.0	Mit allen kostenlosen 0130-Nummern. Abenteuernummer, Spaß-Abend, Infos... 10,- DM
117 Pro Tracker	100% kompatibel, mit 60 C64-Programmen, Konverter, Anl., Hilfen. 15,- DM
118 Das Telefonbuch	Erhöht die Kompatibilität vieler PRG auf A600, A1200, A4000! 15,- DM
135 C64 Emulator-Pack	Verschlüsselt jedes Programm mit Ihrem eigenen Passwort. 10,- DM
136 Run It	Englisch-Übersetzungs-Paket mit ca. 30.000 Wörtern. 3 Disks 15,- DM
119 Scramble Deluxe	Jede Ihrer Disks sauber verwaltet. Suchen nach Themen, Sortieren und...und...
137 Giga Übersetzer	Terminkalender mit toller Grafikführung für Privat- und Geschäftslieute.
024 Diskettenverwaltung	Für Multimedia und zum problemlosen Untertiteln von Videofilmen. Mit Zeitplan.
025 Top Timer	Universaldatei für alle Zwecke. Für Vereine, Videos, Sammlungen... 10,- DM
026 Turbo Title	Wahnsinnswelt der 3D-Vektorgrafik in Echtzeit. <b>2 Disks 10,- DM</b>
120 Data Master	Trickfilm in der U-Bahn und auf Flugzeugträger. <b>3 Disks 15,- DM</b>
121 3D Demo	26 mit dem Crip erzeugte perfekte Lieder. Incl. 3 weiteren Demos!!!
138 Alpha & Omega	Das erstklassige Siegerdemo der Party '94 von Szenengruppe Nr. 1 !!!
027 Chip Shop	Dance-Video-Clip mit tanzenden Frauen wie im Fernsehen. 2 Disks 10,- DM
028 Roots 2.0 von Sanity	Science-Fiction-Story im Weltraum mit Trickfilmen usw.! 2 Disks 10,- DM
122 9 Fingers	<b>Compilation</b> Der wahre Techno-Höhepunkt mit Sprachausgabe. 2 Disks 10,- DM
123 End of Misery	Techno-Musik als MTV-Action-Video-Clip mit garantiertem Durchdreh-Effekt.
124 Sequential Techno	<b>Bestes Amiga-Demo von Sanity. Steht in der Euro Top 100 auf Platz 1!</b>
029 Rave Hour	Techno-Party-Musik mit Grafikpower der härtesten Art. Für harte Zeitgenossen.
030 ARTE	Total abgefahrene Roman-Comics, Ca. 150 Cartoons. 2 Disks 10,- DM
031 Let's Party	Dutzende Überraschungen. Orbit-Station, Humipolustikus... Nur A1200, A4000!
125 Capt'n Himi	Die beste existierende Bilder-Show nur für A1200, A4000! 2 Disks 10,- DM
032 Leck mich...	Musikmix aus aktuellen Pop-Hits. 10 Minuten lang. Mit super Grafikfeuerwerk.
126 16 Mio. Farben	Bester Amiga-Trickfilm im Weltraum. 45 Min. Spielzeit!!! 5 Disks 20,- DM
033 Multi Megamax III	Film (5 Min.) mit <b>Raumschiff Enterprise</b> und weiteren Animationen. 10,- DM
142 Oddysey	7 besonders gute Musikstücke (30 Min.) zum Anhören oder Benutzen.
127 Peace of Mind	Wider Techno-Mix mit riesigem Grafikfeuerwerk. 4 Disks, 20 Min.! 15,- DM
034 Protracker Musik	Computerkunst mit Ray-Tracing-Objekten: Raumschiffe, Autos, Phantasie...
139 Skizzo Demo II	High-Tech-Musik-Video-Clip mit Tunnelfahrten, Animationen! 4 Disks 20,- DM
035 Artwave & Ethic	30 Min. Kamerafahrt durch Computerraum, Juggler, Fraktalberechnung...!
143 Speed	13 Lieder bieten 1 Stunde Musikpower für jeden Geschmack.
036 Substance	3 traumhafte, bunte Trickfilme mit Comicfiguren für Kinder und Erwachsene.
037 The End	Wunderbare Kombination herrlicher Bilder mit phantastischer Musik.
038 Trickfilme	
039 Slide'n Musik	

**Mallander  
Computer GmbH**

Bärendorfstr. 24 46395 Bocholt

Tel. 02871 / 18 51 15

Fax 02871 / 18 66 26

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) ab 1 MB Ram voll lauffähig!

Jetzt NEU: Diskaufkleber mit Ihrem eigenen Namen

Thomas Mustermann

250 Diskettenaufkleber mit Ihrem Namen oder einem Text Ihrer Wahl (bis 25 Zeichen) in schwarz / weiß.

**Best.-Nr. 5000 Komplett nur 29,90 DM**

250 Diskettenaufkleber mit Ihrem Namen oder einem Text Ihrer Wahl (bis 25 Zeichen) in herrlich leuchtenden Aquarell-Farben.

Jeder Aufkleber hat individuelle Farbmuster !!!

**Best.-Nr. 5001 Komplett nur 34,90 DM**

Abbildung links ist verkleinert.  
Originalgröße ist passend für 3,5"-Disk.

**Jede Disk nur 5,50 DM**

Wir liefern sämtliche Software  
meist innerhalb von 24 Stunden  
auf farbigen Qualitätsdisketten  
aus. Alle Programme laufen auf  
allen Amiga-Modellen.

Bei umfangreichen  
Softwarekomplexen mit  
mehreren Disketten steht der  
Preis hinter dem Programm. Alle  
anderen Disketten ohne  
Preisangabe kosten  
nur 5,50 DM!  
Also jetzt:  
Aussuchen & Bestellen

**Spiele, Spaß  
und Erlebnisse**

040 New Lemmings	Vom Himmel fallende Lemmings werden gründelos abgebaut.
041 Lemmingoids	100m-Lauf, Speerwurf, Skateboard, Schwimmen ... 2 Disks 10,- DM
100 Lemm.Olympiade	Bratendes Ballerspiel mit Wahnsinnsgrafik. Hatten Sie das Fadenkreuz im Visier.
042 Operation Lemm.	Mühle und Dame mit ansprechender und gemütlicher Grafik.
043 Brettspiele I	Gammon, Monopoly, Schach, TicTacToe und YaZeel 15,- DM <b>Der Renner</b>
130 Brettspiele II	...Doch nicht ist die perfekte Computerumsetzung des bekannten Spiels.
044 Mensch Ärgere...	Top Umsetzung mit fast 10.000 Wörtern. Eigene Wörter können eingesetzt werden.
045 Scräbel	Originalspiel der Sat1-TV-Show. Mit sehr schöner Grafik und Top-Spielspaß.
046 5 mal 5	Unglaublich: 5 starke Topspiele: Dolomina, Poker, Tetrisvarianten, für 10,- DM
101 Power Pack	<b>Das neue Werbespiel: Känguru-Rennen, Öffner, Fließfang, Nil-Überquerung.</b>
047 Das PEPSI Game	Abenteuerspiel: Harry Hopp zwischen Räubern, Labyrinthen und, und...
048 Punica Oase	Der rasante 3D-Action-Flug durch den Zeitunnel. Scheiße Reaktion ist hier gefragt.
049 Hydro Zone	Eishockey für 1-4 Spieler. Top Grafik !!! Länderauswahl mit Hymnen.
050 Karamatz Cup	Erleben Sie in Traumgrafik ein Suchabenteuer der Spitzenklasse. Von der LBSI
051 VL - Das Spiel	Mit wunderschönen Spielkarten auf dem Bildschirm. Für Klein und Groß.
052 Memory	Die Umsetzung vom C64: 7 Abenteuer-Geschicklichkeit-Missionen.
053 Aztec Challenge	Verfolgungsspiel in Echtzeit-3D-Vektorgrafikstadt. Sehr realistisch.
054 Battle Cars II	Denkspiel: Ordnen und Verschieben von farbigen Bausteinen. Mit Leveleditor.
055 Blocks	Ein PacMan-Spiel mit Bomberlegen, Falturen und dlv. Extrafunktionen.
056 Bomb Pac	Grafikstrategiespiel um Geld, der totalen Eroberung und Macht.
057 Conquest & Dom.	Weltnum-Baller-Spiel: Raumschiffe und seltsame Wesen sind abzuballen. 10,- DM
102 System Defender	Killerspiel. Gefährliche jagt in wilden Straßen nach außerirdischen Monstern.
058 Kopfgeldjäger	Das bekannte tetrissähnliche Superspiel mit Pillen. 10,- DM
103 Dr. Mario	Ahnlich dem bekannten Spiel Shanghai, nur mit besserer Grafik.
059 Dragon Tiles	<b>Legende vom C64:</b> Tolles Raumschiffattackenspiel für geschickte Joystick-Künstler.
060 Space Taxi	Erfüllen Sie Ihre Mission mit Ihrem Raumschiff in undurchsichtigen Labyrinthen.
061 Quantum	Wahnsinns-Breakout-Spiel mit brillanter Grafik und perfektem Sound.
062 Megaball II	Die Top Umsetzung: <b>Klassiker vom C64:</b> Roboter im Raumschiff.
063 Parando II	Tolle C64-Konvertierung. Brilantisches Jump'n'Run-Spiel.
064 Popeye	Original RTL-Gameshow mit über 3000 Antworten. 10,- DM
104 Riskant	Action-Flugzeug-Ballerei für 1-4 Spieler. Top Aufmachung !!!
065 Sky Chase	1-4 Spieler fahren durch ein Labyrinth, doch einer überlebt nur.
066 Slot Cars	Das bekannte Shanghai-Spiel mit vielen neuen Spielsteinen. <b>SUPERHIT!!!</b>
067 Shanghai '93	Lustige Bilder in 20 bis 40 Teile zerlegt bieten tollen Spaß für alle.
068 Super Pacman '92	Sammlung von 6 Kartenspielen, Brett- und Gesellschaftsspielen. Neuheit: Mancala!
069 Super Puzzle	Das beste Tetris, was es für den Amiga zur Zeit gibt !!! 10,- DM
070 Familienabend	<b>Mit Originalstimmen und vielen Geschicklichkeitsspielen.</b>
105 Power Tetris	Lustiges Jump'n'Run-Spiel in der Steinzeit. Gut für Kinder geeignet.
071 The Simpsons	5 geheime Missionen sind zu erfüllen. Sehr lustig und prima für Kinder.
072 Tonga	Die neuartige Ray-Tracing-Grafik bietet alles ... Wild West live ... Top-Action !!!
073 Top Secret	Mit Profigrafik und viel Action. Lustiges Wurmspiel für 1-2 Spieler.
074 Wilder Westen	Kinderspiel ähnlich Super Mario mit sagenhaft brillanter Grafik.
075 Willi Wurm	Traumhafter Spielautomat und das legendäre Ping Pong als Neuauflage. 15,- DM
076 Wonderland	Revolver (Peng-Bumm), Universal Conquest (Strategie im Weltraum) 15,- DM
131 Spielhölle	Blaster (Action-Ballenspiel). Die lustige Schlumpf-Hüp-Jagd. 15,- DM
132 Game-Pack 1	Auto-Cross-Rennen mit Unfällen und Action-Sound. 1-4 Spieler, 2 Disks 20,- DM
133 Game-Pack 2	Superrealistischer Echtzeitimulator mit allen 3D-Details. Baller!! 15,- DM
140 Todestafel	Mondautokampf! Steuern Sie Ihr Mondauto wie ein Profi! 10,- DM
134 Heli Simulator	Wahnsinns Bildershow mit Musik und Beschreibung bizarter Urteile.
106 Total Force	Erleben, sehen und hören Sie den lustigen All wie im Fernsehen.
077 Jurassic Paralax	Perfekte, hochauflösende 100%-Fotos von Cindy. 10,- DM
078 Alf Disk	Das wirklich wahre Werbespiel mit Aktionen wie in der Wirklichkeit. Es lohnt sich!
107 Cindy	Wie funktionieren seine atemberaubenden Tricks. Sie werden erstaunt sein !!!
079 Der rasende Reporter	Heiße Fotos von Panzern, Flugzeugen und Hubschraubern.
080 David Copperfield	Sie werden die Verdrehtheit der Bilder nicht verstehen können.
081 Military Show	Eine Spezial-Version aus der Szene. Sagenhaft gemütliche Grafik. 10,- DM
082 NASA Show	Exklusivfotos von Rettungseinsätzen, Unfällen und Bränden. 10,- DM
083 Op. Täuschungen	
108 Roulette De Luxe	
109 Reality Show	

Rufen Sie uns einfach an und  
geben Sie die Bestellnummer  
durch. Sie können auch  
schriftlich per Post/Fax bestellen.

**Mindestbestellwert: 10,- DM**

**Versandkosten:**

Inland Bar: 0,- DM

Inland Scheck: 6,- DM

Inland Nachnahme: 10,- DM

Ausland NUR Vorkasse:

Bar: 0,- DM Scheck: 15,- DM

**Sofortbestellung**

02871 / 18 51 15

Schnell-Lieferung bis direkt  
vor Ihrer Haustür

Ohne Preisaufschlag

# PRINZIPIERHOFFNUNG

Da auch und gerade unsere zweite und letzte Sommer-Doppelausgabe dieses Jahres eine gewisse Produktionszeit benötigt, ist das Prinzip Hoffnung allerorten spürbar, während ich diese Zeilen in die Tasten hake: Soeben hat Deutschland mit Hängen und Würgen das Halbfinale der Fußball-EM in England erreicht – soeben hat uns der Geschäftsführer von Amiga Technologies mit hoffnungsfrohen Worten die wunde Amigo-Seele gesalbt. So soll der inzwischen endgültig fixierte Verkauf der Amiga-Technologies an die US-Company VIScorp (an den vorherigen Eigentümer Escom wurden dafür immerhin 40 Millionen Dollar berappt!) die „Freundin“ binnen kürzester Zeit wieder konkurrenzfähig machen. Wie das vor sich geht und wann mit welchen neuen Modellen zu rechnen ist, erfahrt Ihr anlässlich eines großen Interviews in dieser Ausgabe.

Weitere Gründe für einen hoffnungsvollen Blick in die amiganisierte Zukunft liefert diesmal der User-Club mit einem Bericht über den neuen KIT-Decoder. KIT ist nämlich die Bezeichnung für den aktuellen Grafikstandard bei T-Online, welcher weitaus bessere Ergebnisse bringt als das bislang übliche CEPT, womit ja nur Text und „Pseudo-Grafik“ möglich sind. Und ist das Surfen auf dem Datenhighway nicht das Angesagteste, was man derzeit mit seinem Compi unternehmen kann? Den Amiganer führt der Weg dabei vorerst noch nahezu zwangsläufig über den Online-Provider der Deutschen Telekom, weshalb hier jeder Schritt vorwärts nur ein Schritt in die richtige Richtung sein kann.

Weil der neue Amiga Joker aber last und alles andere als least selbst mitten im Sommerloch noch eine

ganze Reihe brandheißer Spiele für Euch im Test hat, braucht wahrlich niemand die Hoffnung fahren zu lassen. Eher im Gegenteil: Wenn Ihr mich fragt, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis aus der Hoffnung auf eine gesicherte Zukunft für unser aller Lieblingsrechner schöne Gewißheit geworden ist. In der Zwischenzeit wünscht Euch schon mal einen schönen Urlaub sowie natürlich viel Spaß beim Lesen,

Euer Michael

P.S.

Mittlerweile sind Bertis Buben ja in der Tat Europameister geworden. Ein gutes Omen: wäre doch gelacht, wenn Ähnliches nicht auch den (neuen) Freunden der „Freundin“ gelänge!



**HINTERFRAGT:** Hat unsere „Freundin“ eine Zukunft? Das wollten wir von Amiga Technologies hinsichtlich des VIScorp-Deals wissen. Und was wir im **INTERVIEW MIT DEM AT-GESCHÄFTSFÜHRER** erfahren haben, konnte sich hören lassen! Gute Nachrichten auf den Seiten 64/65/66

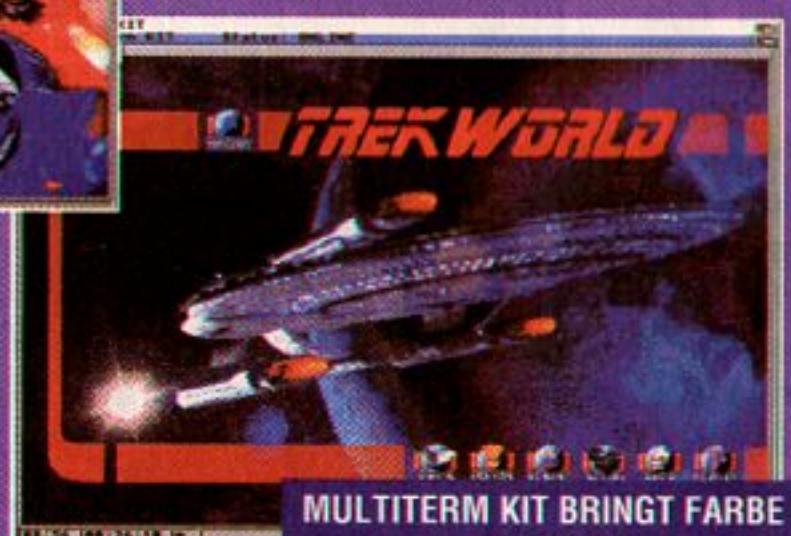


AMIGA

**AT-GESCHÄFTSFÜHRER PETRO TYSCHTSCHENKO ERLÄUTERT DIE ZUKUNFT DES AMIGAS**



**ANGESURFT:** Wer mit dem Amiga über den Datenhighway braust, wählt zumeist T-Online als Einfahrt – was bislang eine eher farblose Gegend war. Doch jetzt schlägt **DER NEUE KIT-DECODER** hier Grafik-Wellen für bunten Surf-Genuß! Mehr darüber im User Club auf den Seiten 78/79



MULTITERM KIT BRINGT FARBE IN T-ONLINE

**JIMMY'S FANTASTIC JOURNEY**



ALIEN BASH 2



TEENY WEENYS

# Demo

<b>Editorial</b>	3
<b>Betriebsgeheimnis</b>	6
<b>Mixer</b>	7
<b>Branchengeflüster</b>	8
<b>Mailbox</b>	22
<b>Krieger-Comic</b>	28
<b>Up &amp; Down</b>	36
<b>PD-Box</b>	38
<b>Crack</b>	40
<b>Demo Galerie</b>	42
<b>Brork-Comic</b>	44
<b>Ruhmeshalle</b>	44
<b>Know How</b>	45
<b>Know How Index</b>	50
<b>Joker-Index</b>	52
Der große Sonderteil:	
<b>T Amiga CD-Joker</b>	53
<b>Joker Comic</b>	61
Interview:	
<b>T AT &amp; VIScorp</b>	64
<b>Joker Galerie</b>	68
Klassiker:	
<b>Lemmings</b>	77
User Club:	
<b>MultiTerm KIT</b>	78
<b>Radio- und TV-Tips für Aug./Sept.</b>	80
<b>Impressum</b>	81
Postspiel:	
<b>Das Joker Imperium</b>	82
<b>Computer ABC</b>	84
<b>Kleinanzeigen</b>	86
Stromausfall:	
<b>Parlainth: Die vergessene Stadt</b>	88
<b>Citytech</b>	89
<b>Coin Op</b>	90
<b>Joker-Shop</b>	92
<b>Vorschau</b>	94
<b>Inserenten</b>	94
<b>Bezugsquellen</b>	94

**T** = Titelstory

# z@lt

## Software im Test

### Action

Alien Bash 2 (ECS)	34
Aquanaut (ECS)	70
Killing Grounds (AGA)	10
XP8 (AGA)	30

T  
T



### ALIEN BREED 3D II: KILLING GROUNDS

**ERFORSCHT:** In jeder Hinsicht abenteuerlich geht es bei den neuen Action-Adventures **LEGENDS** und **VALHALLA 3** zu – doch nur eines der beiden bietet wirklich hochklassige Knobelkost. Welches das ist, steht auf den Seiten 16/17/18 bzw. 72/73



### ZWEI NEUE CD-ROM-LAUFWERKE FÜR DEN AMIGA



VALHALLA 3

### Abenteuer

Legends (AGA)	16
Return to Zantis (ECS)	70
Valhalla 3 (ECS)	72

T  
T

### Demos

Dala Horse (AGA)	42
El Ocaso del Payaso (AGA)	42
Spaceman (AGA)	43
The Gate (AGA)	43

### Geschicklichkeit

Boris Ball (ECS)	70
Jimmy's Fantastic Journey (ECS)	74

### Sport

Black Viper (AGA-CD)	59
Fightin' Spirit (AGA-CD)	56
Samba Partie (AGA)	14

T



FIGHTIN' SPIRIT

### Strategie

Humans III (AGA-CD)	58
Teeny Weenys (AGA)	76

### Verschiedenes

Arcade-Spiele	90
Brettspiele	88
MultiTerm KIT	78
PD-Games	38

**ABGESCHOSSEN:** Die Ballersaison 96 ist eröffnet, denn die Mega-Dungeons aus **ALIEN BREED 3D II: KILLING GROUNDS** und der Space-Knaller **XP8** sind da! Feuer frei für die Hit-Tests auf den Seiten 10/11/12 und 30/31/32



**AUSGETESTET:** Im aktuellen Sonderteil **AMIGA CD-JOKER** treten zwei brandneue CD-RÖMER für den Amiga in der Test-Arena gegeneinander an – genau wie die Kämpfen des schlagfertigen Spektakels **FIGHTIN' SPIRIT!** Die Entscheidung fällt auf den Seiten 53 bis 60

# BETRIEBSGEHEIMNIS

## E.R. IM ZWIELICHT

In der letzten Ausgabe haben wir berichtet, daß im OP der TV-Serie **Emergency Room** das verbotene „Mörtel Kompott“ gezackt wird, doch den Staatsanwalt hat's nicht interessiert – weshalb sich die Ärzte in der Folge vom 2. Juli nun mit dem nicht minder indizierten „Boom“ am PC vergnügen! Und das als Running-Gag quasi 45 Minuten lang und mit Kommentaren wie: „Toll. Ist ja wie bei uns, nur blutiger!“ Na, unserthalben, aber wo bleibt da die ausgleichende Gerechtigkeit? Wir dürfen nicht einmal die echten Namen der Games erwähnen, ohne Beschlagnahmungen fürchten zu müssen...



## SURFEN AM KIOSK

Gleichzeitig mit diesem Heft erschien die zweite Ausgabe von **Online Kompakt**, unserem brandneuen Surfer-Mag für nur 5,- DM monatlich. Diesmal mit heißen Tips, um Zeit und Geld zu sparen, einem Weg zur eigenen Internet-Homepage, der Marktübersicht über einschlägige Literatur, einem Java-Special und gut 50 Seiten Online-Guide – schon gelesen?

Online kompakt  
Mitteilung aus Internet und Online-Diensten 8/96

**EXTRA-PLUS**  
Profi-Tips für Surfer:  
So sparen Sie viel Zeit und Geld im Netz!

MEISTER REIHE  
HTML-ERÖFFNER  
Eigene Homepage leicht gemacht!  
50 Seiten  
Online-Guide

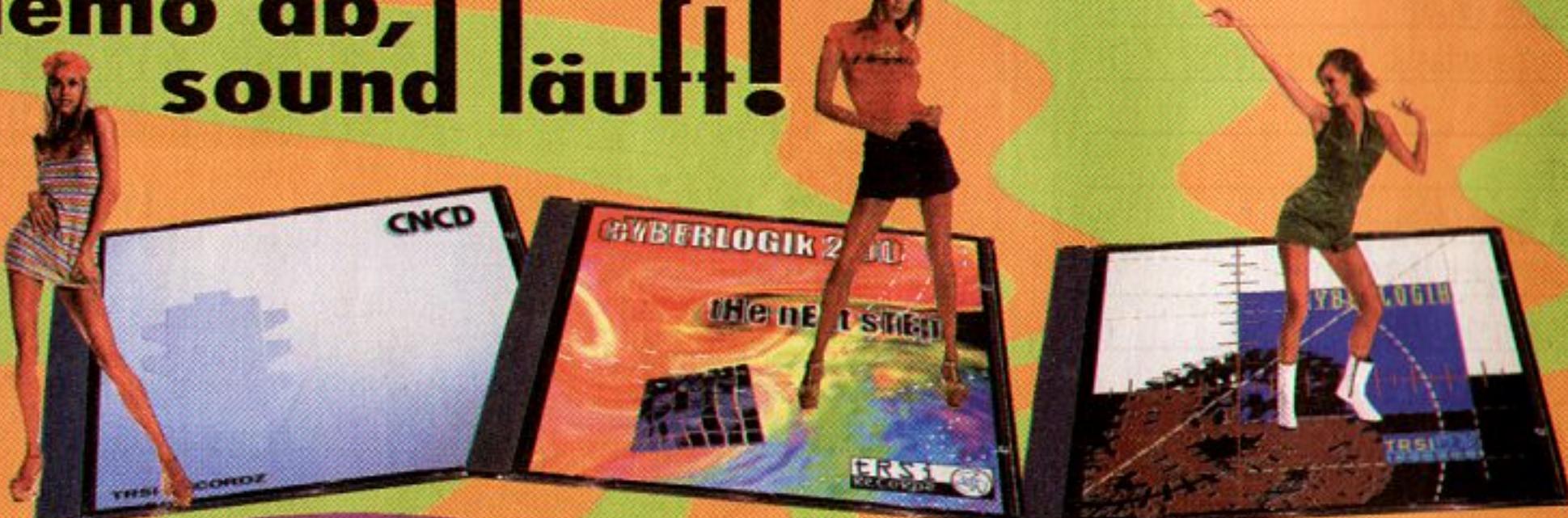
WAS BRINGT  
JAVA?  
GROSSE MARKTUBERSICHT LITERATUR  
FÜR SURFER

## DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Zum guten Schluß wartet hier wie immer unsere Statistik zu den Bewertungen dieses Monats. Viel Spaß beim Auswerten!

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	0
Nix Besonderes	(51%-60%)	3
In Ordnung	(61%-70%)	3
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	6
Erste Sahne	(81%-90%)	2
Megastark	(91%-100%)	1
Hit-Ausbeute	2	
Megahits	1	
Ohne Bewertung	0	

## demo ab, sound läuft!



3 brandneue  
Audio-CDs  
aus der Amiga-Demoszene  
jetzt exklusiv im  
Joker Shop

Hört sich gut an: eine Longplay-Scheibe aus TRSI-Produktion (jeweils 60 bis 75 Minuten Musik der verschiedensten Stilrichtungen)

– gibt es schon für 29,- DM

– alle 3 gar für nur 75,- DM!

Bestelladresse:  
Joker Verlag • „Joker Shop“ • Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazurechnen.

# WILXER

## DIE POWER-FLOPPY

Eine preiswerte Alternative zum Standard-Disklaufwerk jedes Amigas ist Amtrades The Real HD-Solution. Dieser Läufer bringt nämlich zum einen bis zu 1,76 MB statt der üblichen 880 KB auf einer Scheibe unter, zum anderen kostet er je nach Version (intern, extern etc.) nur zwischen 119,- DM und 149,- DM. Mehr darüber weiß man direkt bei Amtrade, Tel.: 07123/96 08 10

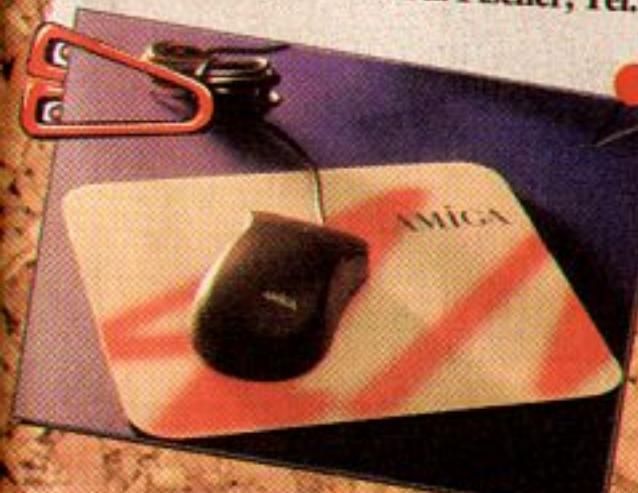
## DER DEUTSCHE VULKAN

Für die Spiele aus dem Hause Vulcan hat sich nun ein deutscher Vertrieb gefunden – und dort hat man das englische Programmierteam gleich zur Lokalisierung verdonnert...

Titel wie Time Keepers und Valhalla 3 oder die feine Seebad-Simulation Hillsea Lido wird man also demnächst in der hiesigen Landessprache zocken können, was den Spielwert natürlich beträchtlich erhöht. Und das alles dank des Software-Store Ditzingen, Tel.: 07156/95 12 12

## DER EDEL-NÄGER

Hinter dem Sommerhit Bundle der Fa. Fischer verborgen sich eine edle Maus der Marke Amiga Technologies und ein Designer-Pad zum Preis von 39,- DM – wer schnell bestellt, erhält sogar noch eine Amiga-Kaffeetasche dazu. Mehr über das unentbehrliche Zubehör erzählt Euch sicher gerne die Fa. Fischer, Tel.: 0511/57 23 58



## NEUE TUNING-KITS

Falls die „Freundin“ schwächelt, weiß man bei Villagetronic und HK Computer Rat: Es warten neue Hardware-Anbauten zwecks Speichererweiterung oder der Installation von Turbopower unter der Amiga-Haube.

Villagetrionics MegAChip erweitert das Chip-RAM jedes A500/2000 auf gesatte 2 MB, was die Oldies insofern mit ihren AGA-Nachfolgern gleichziehen läßt – und somit besser für die Bearbeitung von Grafik, Video und Ton rüstet. Speziell für den A1200 wurde dagegen eine Turbokarte mit dem schönen Namen Cobra (inkl. 68030-CPU) und das eher schlicht als DKB 1202 betitelte Memoryboard entworfen. Beide Geräte sind mit variabler Belebung hinsichtlich Taktfrequenz, Mathe-Copro, bis zu 128 MB RAM und eventueller SCSI-Option erhältlich und erlauben den Betrieb von mehr als 4 MB RAM gemeinsam mit einer PCMCIA-Erweiterung (z.B. CD-ROM), was sonst ja nicht problemlos klappt. Die jeweiligen Preise kennt der Fachhandel.



Apropos Preise, der Preisbrecher unter den Speichererweiterungen ist das Vector RAM-Board A1200: Unbestückt will HK dafür gerade mal 89,- DM haben, mit 4 MB RAM kostet es 179,- DM und mit 8 MB dann 299,- DM. Eine Akku-Uhr ist mit an Bord, der Sockel für den optionalen Mathe-Coprozessor ebenfalls. Alles Weitere verrät HK Computer, Tel.: 0221/36 90 62

## FRISCH AUS DER SPIELHALLE?

Die klassische Vertikalballerei „Raiden“ war bislang nur in der Spielhalle oder auf Konsolen zu bewundern – dabei liegt in den Archiven von U.S. Gold seit über einem Jahr eine fixfertige Amiga-Umsetzung herum! Da wir eine solche Verschwendug nicht länger untätig mit ansehen konnten, haben wir mal beim Programmierteam Imagitec nachgehakt – wo man jetzt etwas Druck auf den Vertrieb macht. Ähnlich verhält es sich mit dem 3D-Rennen Truxx, das die Newcomer von Reverse Logic wegen der unsicheren Marktlage zurückhalten. Wer allerdings

(wie wir) glaubt, daß die Zeit für schnelle Boliden in schicker Texture-Optik nebst gerendertem Drumherum durchaus reif wäre, der melde sich diesbezüglich doch einfach mal bei René Clöbes, Postfach 1508, 34238 Vellmar



# BRANCHEN

G  
I  
G  
E  
N  
F  
U  
S  
T  
E  
R



Auf dem Weg aus der Konkurs-Hölle: Stefan Piasecki

## LEGENDÄRE PLEITE

Anfang Juli hat der Konkursverwalter beim deutschen Ableger des englischen Labels BLACK LEGEND angeklopft – was passiert nun mit bereits fertigen Amiga-Spielen wie „Evil's Doom“ oder „Fußball Total Indoors“?

Die Antwort kennt derzeit nur der Wind, denn Gespräche mit verschiedenen Vertrieben (u.a. STEFAN OSSOWSKIS SCHATZTRUHE) zwecks Titel-Übernahme sind vorerst gescheitert. Jetzt planen die Legendären PETER BEE und STEFAN PIASECKI für ihr neues Label DIGITAL X-CITEMENT die Zusammenarbeit mit einem großen Distributor; als Einstandsprodukt ist das Comic-Adventure „Einmal Hölle und zurück“ vorgesehen. Hoffen wir das Beste!

## ZAUBERHAFTE PARTNERSCHAFT

Das Burglengenfelder Unternehmen NBG hat kürzlich die Zusammenarbeit mit der Multimedia-Company WIZZARDWORKS um zehn Titel verlängert. Was das für die „Freundin“ bedeutet? Nun, zum einen, daß amigataugliche CD-Titel wie die Clipart-Compilation „10.000 Colorclips“ weiterhin deutschlandweit erhältlich sein werden, zum anderen (hoffentlich), daß noch viel neue Software hinzukommt!



Auf zehn Neue: Paul Rinde von Wizzard-works und Detlef Erhardt von NBG



## HUGO BEI LAGUNA

Ende April unterzeichnete die BOMICO-Tochter LAGUNA VIDEO GAMES einen Lizenzvertrag zur Umsetzung des TV-Gnoms „Hugo“ auf NINTENDOs Game Boy. Der Kobold von KABEL 1 hüpfelt damit dann über jede relevante Plattform: Die PC-Version gilt ja bereits als Bestseller, der Amiga soll ab Ende Juli von NBG bedient werden.

## MICROSOFT VOR GERICHT

Trouble um die Gates-Company: Das Ratinger Softwarehaus SYMICRON strengt wegen Verletzung von Titelrechten einen Prozeß gegen MICROSOFT und dessen Windows 95-Browser „Internet Explorer“ an!

SYMICRON bietet nämlich bereits seit 1990 ein Schrifterkennungs-Progi namens „Explora“ an, und da außergerichtliche Verhandlungen scheiterten, ging der Fall vor den Kadi. Als Rechtsbeistand konnte der Kläger den bekannten Raubkopierer-Schreck GÜNTHER FREIHERR VON GRAVENREUTH gewinnen – und falls der die gesamte Schlacht gewinnt, könnte das einen Auslieferungsstop für „Win 95“ bedeuten! In der ersten Instanz hat er allerdings vor dem Landgericht München zunächst einmal verloren...



Günter Freiherr von Gravenreuth vs. Microsoft

## UNGERECHTE JUSTITIA

Während süddeutsche Magazine wie dieses schon aus dem Verkehr gezogen wurden, nur weil darin nachweislich harmlose Erotik-Software beworben wurde, darf die norddeutsche Company von BEATE UHSE einen Versandkatalog (Telefonbestellung auch durch Minderjährige möglich!) verteilen, der u.a. das Bild einer mit gespreizten Beinen dasitzenden Strapslady enthält, die über und über mit Samen bespritzt ist. Und das höchst offiziell, da eine Klage der MALLANDER COMPUTER GMBH von der zuständigen Gerichtsbarkeit nach einem Jahr und drei Monaten (!) abgeschmettert wurde. Begründung: „Soweit Geschlechtsteile abgebildet sind, beziehen sich die Abbildungen weder unmittelbar noch mittelbar auf sexuelle Handlungen“. In Deutschland sind zwar alle Menschen gleich, manche aber wohl doch etwas gleicher...

## (K)EIN WURM IM INTERNET

Schlechte Nachrichten für die Fans von „Worms“ mit Internet-Zugang: Der Betreuer der Mailinglist in der Homepage von TEAM 17 hat wegen überbordender Anfragen Ende Juni das Handtuch geworfen. Diskussionen und Tips zum Thema gibt's fortan unter der Newsgroup-Adresse alt.games.worms



# Himmlische Spiele ab 1,50 DM

Brandaktuelle Neuheiten 1996



**Kill The Little Dudes** Ein ausgereiftes Jump'n'Run-Game, bei dem es Ihre Aufgabe ist, die außerirdischen Mutanten und Androiden auf einem fernen Planeten zu "killen" und gleichzeitig die Brillanten aufzusammeln. Geschicktes Leiterklettern ist hier gefragt. Der Renner! **Nr. 600**



**Charlie Cool** Ein ganz neuartiges Jump'n'Run-Game der Spitzensklasse. Erleben Sie eine kunterbunte Glitzerwelt, die verzaubert. Auf der Suche nach versteckten Goldstücken begegnen Sie Marienkäfern, Schnecken, Würmer, Sprungfedern, Falttüren... Grandioses Kinderspiel! **Nr. 640**



**Bowling** Ein erstklassiges Bowlingspiel für 1-8 Mitspieler. Wunderbare Grafik und 100% realistische Geräusche, die digitalisiert wurden, zeichnen dieses perfekte Spiel aus. Sie stoßen die Kugel mit der Maus in Richtung und Kraft. Eine Steuerung wie in der Realität. **TOP-HIT** **Nr. 660**



**Zaxxon** Eines der bekanntesten und erfolgreichsten Spiele vom C64 jetzt als Amiga-Neuaufgabe. Steuern Sie Ihr Raumschiff über eine 3D-Landschaft und schießen Sie alles ab. Doch Vorsicht: Sie müssen mit Raketen, Mauern, Energiefeldern usw. fertig werden. **Nr. 630**



**German Trucking** Ausgereiftes High-End-Strategie-Spiel für 1-4 Spieler in noch nicht dagewesener Qualität. Mit deutschen Straßenkarten in perfekter Grafik. Weltweit bestes Truckspiel. Mit echten LKW-Fotos. Bewegen Sie Ihre LKW sicher durch Deutschland. 2 Disketten **Nr. 651**



**Raumflug 2001** Ein Raumschiffssimulator der Extra-Klasse: Sie sehen alles aus der Sicht des Cockpits. Mit rasender Geschwindigkeit liegen Sie in die 3D-Tiefe des Weltalls hinein. Weichen Sie den heranrückenden Meteoriten aus und schießen Sie scharf. Mit Aufprallerschütterung. **Nr. 662**



**Advanced Tetris** Das wohl beste Tetris fast zum Preis einer Leerdiskette. Greifen Sie zu. Garantiert, stundenlanger Spielgenuss. Wahlweise "Classic" oder "Crazy" Game. Musik oder Soundeffekte. Spielfeldgröße und Spielstärke völlig stufenlos einstellbar. **Nr. 601**



**Flag Rally** Ein Autorennen für 1-2 Spieler. 10 Course zur Auswahl. Bis zu 9 Runden werden gefahren. Wahlweise kann gegen den Computer oder einem 2ten Spieler gefahren werden. Mit Gangschaltung und realistischen Motorgeräuschen. 1- oder 2-fach Unterteilung des Screens. **Nr. 631**



**Colonial Conquest II** Das ultimative Weltraum-Strategiespiel für 1-2 Spieler. Ähnlich dem Spiel "Civilization". Ziel ist es, eine eigene Zivilisation, Waffensysteme und Raumschiffe im Universum auf 26 erdähnlichen Planeten anzusiedeln. Auch auf Festplatte zu installieren. **Nr. 641**



**Top Hat Willy** Jump'n'Run-Game der kniffligsten Art. Auf der Suche nach Gummibärchen schwirren überall Feinde und Hindernisse wie Hasen, Bälle, Mäuse, Autos, Scheren umher. Willy kann laufen, springen, Treppen steigen oder hüpfen. Genial für Kinder oder für lange Abende geeignet. **Nr. 632**



**Fahr' Ihn zum Schrotthaufen** Nachdem Sie sich Ihr Vehikel (PKW, LKW, Bus oder Panzer) zusammengebaut haben, gilt es, auf einer Piste das gegnerische Fahrzeug durch Kollision vollständig zu zerstören. Mit Reifenspuren, Blechhaufen, Feuer! Optionen für weitere Pisten vorhanden. **Nr. 663**



**Marbleious** Lenken Sie Ihre Marmel durch das schnelle Setzen von Schildern/Pfeilen zum Ziel. Doch Vorsicht: Durch Ablenkungs-Hindernisse und schräge Ebenen kann der Ball schnell vom Kurs abkommen und in die Tiefe stürzen. Ein Wahnsinnsspaß! 6 Level-Version. **Nr. 642**



**Crazy Hawaii Olympics** Ein lang erwartetes neues Sportspiel. Völlig ausgeflogte Disziplinen für 1-2 Spieler: 100m-Lauf, 500m-Lauf, Bananenweitwurf, 110m-Hindernislauf mit Baumstumpfspringen. Lustige und bunte Grafik für Klein und Groß. Benötigt 1MB Chip Ram **Nr. 643**

## Jedes Spiel nur 3,- DM

- 610 Evil Insects Originelles Actiongame mit Space Invader-Anleihen. Die Insekten-Invasion.
- 611 Game Maker Hiermit machen Sie es selber. Logische grafische Benutzeroberfläche.
- 612 Laser Bike / Laser Car 3 schnelle Spiele: Tron mit 6 Motorrädern und Autorennen.
- 613 Farben Senso Springen Sie in korrekter Reihenfolge dem kleinen, schlauen Willi nach.
- 614 PacMan Return Er ist wieder da... Neuauflage von PacMan. Super Grafik plus Editor.
- 615 Xeno Star Galaktische Ballerei mit Meteorentauprall, Radarschirm und Sprachausgabe.
- 616 Nuclear Atoms Denkspiel rund um Atome.
- 617 White Rabbit Lustiges Denkspiel: Führen Sie einen weißen Hasen über Blockhindernisse.
- 618 Professional Bingo Einmaliges Spiel mit Druckfunktion. Mit verschiedenen Bingo-Arten.
- 619 Artillerus Steuern und kontrollieren Sie Ihr Artillerie-Geschütz wie ein Profi.
- 620 Megaball V2.1 Stark verbesserte Version des Breakout-Hits! Der Neuzeit-Renner für 1995!
- 621 Monopoli Vol. II Das bekannte Spiel als Computer-Umsetzung. 1-4 Spieler. Tolle Grafik.
- 622 Boggle Das altbekannte Wortratespiel für 1-3 Spieler jetzt als Computerversion.
- 623 Star Base 13 Vernichten Sie alle Eindringlinge aus Ihrer Raumstation. 2 Disks für 3,-
- 624 Brainbow Kompliziertes Denkspiel für Kluge Köpfe. Bunte Blöcke richtig kombinieren.
- 625 Danger Mouse Verhindern Sie eine Entführung. Doch es treten Probleme auf.
- 626 Black Jack Vollig neue Umsetzung des bekannten Spiels. Top Grafik und viele Optionen.
- 627 Leopardy! Bekanntes tägliches Ratespiel vom RTL-Fernsehen. Mit Editor.
- 628 Disc Ein originalgetreuer Geldspielautomat. Incl. Sonderspiele, Risikotaste und Wettkampf!
- 629 Donkey Kong Der große Spielhallenhit! Rettet Sie Ihre Freundin, die entführt wurde.
- 602 Jim's Video Poker Ein Pokerspiel mit allem drum und dran. Zum Sensationspreis von nur 1,50
- 633 Dr. Strange Plattformspiel mit Leitern, Monstern... Vernichten Sie die Gen-Manipulation! 3,-
- 603 Smurf Hunt Jagen und linken Sie alle Schlümpfe im Schlümpfdorf. Spitzenpreis: Nur 1,50
- 604 Ghost Mine Durchsuchen Sie Minen nach Diamanten. Für Boulder-Dash-Fans!! 1,50
- 644 Adventure of Norris Jump'n'Run-Game im dunklen Untergrund mit gruseligen Wesen. 5,-
- 645 Bounce'n'Blast Schnelles Jump'n'Run-Game mit bunter Grafik, wilder Ballerei und Säure. 5,-
- 634 Nemesis Schließen Sie gegnerische Spielsteine mit eigenen ein. Dann gehören alle Ihnen. 3,-
- 646 Supra Schach 95 Ein reifes und spielstarkes Schachprogramm mit über 100 Einstellungen. 5,-
- 664 Brainy Das große Familienspiel mit Wissensfragen aus zahlreichen Sparten: 1-6 Spieler. 10,-
- 605 Teath Ballern nur in 6-Ebenen-Super-Scroll-Grafik. Nur für Super Amigas A1200, A4000 1,50
- 647 Virtual World Bewegen Sie sich frei in 3 Dimensionen in echter Vektor-Grafik. **SUPER!** 5,-
- 665 Scorched Tanks Sie kontrollieren über ein Computerterminal bis zu 60 Waffensysteme. 10,-
- 648 Familien Solitaire Das Kartenspiel für die ganze Familie für 1-4 Mitspieler. Schöne Grafik. 5,-
- 666 BUND! Sie erhalten den Musterungsbescheid! Was nun? Grafikadventure über 2 Disks!!! 10,-
- 635 Top Secret Ein Action-Jump'n'Run-Spiel, das besonders für Kinder ab 3 geeignet ist. 3,-
- 667 Vektor Storm Weltraumballerspiel. Verteidigen Sie Ihre galaktischen Sektoren. 3D-Grafik 10,-
- 668 Raketenstart Echte Video-Grafik. 1-2 Spieler, 6 Level (Wasteland...) Nur A1200, A4000 10,-
- 669 TRAX Platzsparendes Anordnen von Spielblöcken ähnlich wie bei Tetris. 10,-
- 649 Psycho Toad Vernichten Sie Sie alle "Bazookabears" in der "Slime-Zone"! 5,-
- 670 Boxen Kämpfen Sie gegen die Todeskrallen von Bruce Lee. 2 Level, Nur A1200, A4000 10,-
- 690 Astro Trek Action-Flug-Missionen mit Enterprise. Digi-Bilder, Original-Sounds, Sprache... 20,-
- 671 Wörterratte Einige Buchstaben sind vorgegeben. Ähnlich dem Sat 1 '5 mal 5'! Mit Editor. 10,-
- 650 Seed of Darkness Grafikadventure mit allen Features. Mit komfortabler Maussteuerung. 5,-
- 691 Digital Ninja Kampfsportspiel mit fernöstlichen Spitzen-Hintergrundbildern. 20,-
- 692 Super Lemmings 95 Ganz neuartig! Mit PreBlutthämmern, Wurfrücken, Ufos... 20,-
- 672 Match Patch Jump'n'Run-Spiel für Kinder. Am Fallschirm fällt der Tennisball durch Levels 10,-
- 673 Slam Ball Managerspiel rund ums Tennis. Reporter-Kommentare und eigene Spieler. 10,-
- 674 Car Racing Autorennen für 1-2 Spieler mit Reflektorscheiben und Autorundumdrehung. 10,-
- 651 Pferderennen Bieten Sie mit und erleben Sie ein aufregendes Rennen. 1-7 Spieler. 5,-
- 652 Mimic Gedächtnisspiel. Auf 100 Feldern bitten einige kurz auf. Klicken Sie in richtiger Reihenfolge nach. 5,-
- 675 AntWars Eine Bazooka-bewaffnete Kampftameise ballert alles nieder. Voll abgedreht!!! 10,-
- 693 Tanx n Stuff Ballergame mit Panzem. 4 Bildschirme auf einmal sichtbar. 1-4 Spieler. Megahit 1996! 20,-
- 676 Sky Worker Rettet Sie im Jahre 2158 die Welt. Vom Bundesminister für Wirtschaft. 2 Disks 10,-
- 606 Burger Fighter Lustiges Spiel für Kinder. Ballern Sie die Hamburger, Milkshakes usw. ab. 1,50
- 694 Chaneques Lustiges Lemmings-ähnliches Spiel mit Motorsägen und Zwergen. 2 Disketten 20,-
- 677 Out of Control Hilfe, mein Raumschiff! Sagenhafte Weltraumbilder, feine 3D-Echtflug-Grafik. 10,-
- 678 Pingwynne Verschieben Sie als Pinguin Eisblöcke und treffen Sie so PacMan-Figuren. 10,-
- 695 Krieg der Sterne Futuristisches Science-Fiction-Spiel. Kontrollieren Sie Ihre Raumschiffe. 20,-
- 696 Zauberwürfel Sagenhaft aufgemachtes Knobelspiel. 100 Level. Profi-Grafik, 2 Disks. **TOP** 20,-
- 679 Beetle Lustiges Kinderspiel ab 3 Jahren mit bunten Spielfiguren. 30 Level-Version. 10,-
- 697 Star Woids Weltraum: Ähnlich wie bei Space Taxi müssen Sie Astronauten retten. 2 Disks 20,-
- 680 Pom Pom Gunner Mit einem Flug-Geschütz müssen Sie Flugzeuge vom Himmel holen. 10,-
- 681 Mine Hunt Spiel für die Workbench: Räumen Sie geschickt das Minenfeld. 10,-
- 682 Jump Ball Schnelles Reaktionsspiel eines springenden Balls. Achten Sie auf die Totenköpfe. 10,-
- 653 Pengo Verschieben Sie eisalte Blöcke und zerquetschen Sie die PacMan's. Für Kinder. 5,-
- 683 Galaga Deluxe Das wohl schnellste und bekannteste Ballerspiel als Neuauflage. 10,-
- 684 Star Wars Fire Zwei Gegner wollen die letzte Energiesation des Delta-Systems erobern. 10,-
- 698 Blast of Strike Hervorragendes Actionballerspiel mit Flug über Raumstationen. 20,-
- 636 Der Weihnachtsmann Super lustiges Jump'n'Run-Spiel mit Schneemanns usw. 3,-



**UNIVERSUM  
SOFTWARE**

Mallander Computer GmbH

Bärendorfstr. 24 A

46395 Bocholt

**Tel: 02871 / 18 61 50**

**Fax: 02871 / 1 86 62 62**

Erleben Sie brandaktuelle TOP-Neuheiten der besten Spiele. Alles voll spielbare Versionen. Bei einigen Spielen sogar Update-Möglichkeit. Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben. Versandkosten:  
Bar-Vorlage: 2,- DM Scheck-Vorlage: 6,- DM Nachnahme: 10,- DM  
Ausland: Bar: 2,- DM Scheck: 15,- DM Keine Nachnahme  
Mindestbestellwert: 10,- DM

Der zweite 3D-Dungeon der englischen Aliens soll angeblich der letzte sein, um so genauer nahm man es bei Team 17 hier mit dem Feinschliff. Für die Fans bedeutete das einerseits monatelange Verzögerungen der Veröffentlichung, andererseits nun aber auch einen weiteren Meilenstein des Actiongenres!

# ALIEN BREED 3D II

## THE KILLING FIELDS



Endlich wieder Tageslicht!

Um spaßeshalber mal mit dem Fazit zu beginnen: Alien Breed 3D II ist nicht weniger als der wohl packendste Baller-Kerker am Amiga überhaupt, basta. Hier kumuliert das in letzter Zeit weidlich ausge-



reizte Konzept in einer nahezu perfekten Mixtur aus fesselnder Atmosphäre, phantastischer Spielbarkeit und bahnbrechender Technik! Kein Wunder, denn die Allianz aus Produzent Andy Clitheroe, den Codern bei Team 17 und dem Vertrieb Ocean hat das Flehen vieler Amigos erhört und ein Highend-Game geschaffen, das die Power eines A1200/4000 mit Turbo im Keller gnadenlos ausreizt. Besitzer einer AGA-Maschine mit Speichererweiterung müssen dabei allenfalls ein etwas verringertes Tempo in Kauf nehmen, und für gänzlich ungetunte 1200er ist sogar eine Spezialversion inkludiert. Diese verzichtet zwar auf etwas Sound, eine screenausfüll-

ende Sicht der Dinge sowie einige Grafikdetails, ist dafür aber schön schnell und macht vor allem beim Gameplay keinerlei Kompromisse. Kompromißlos düftig ist dagegen die Hintergrundstory, will sie uns

### DIE POLYGONE

Ein Grafik-Novum: Sowohl die Waffenhand als auch einige Gegner werden nicht mehr als platte Bitmaps auf den Screen geklatscht, sondern präsentieren sich als aufwendig texturierte und beleuchtete 3D-Polygone. Soviel Detailreichtum ist bislang einzigartig im Genre – nicht nur am Amiga!



Waffenhand und Angreifer aus texturierten Polygone

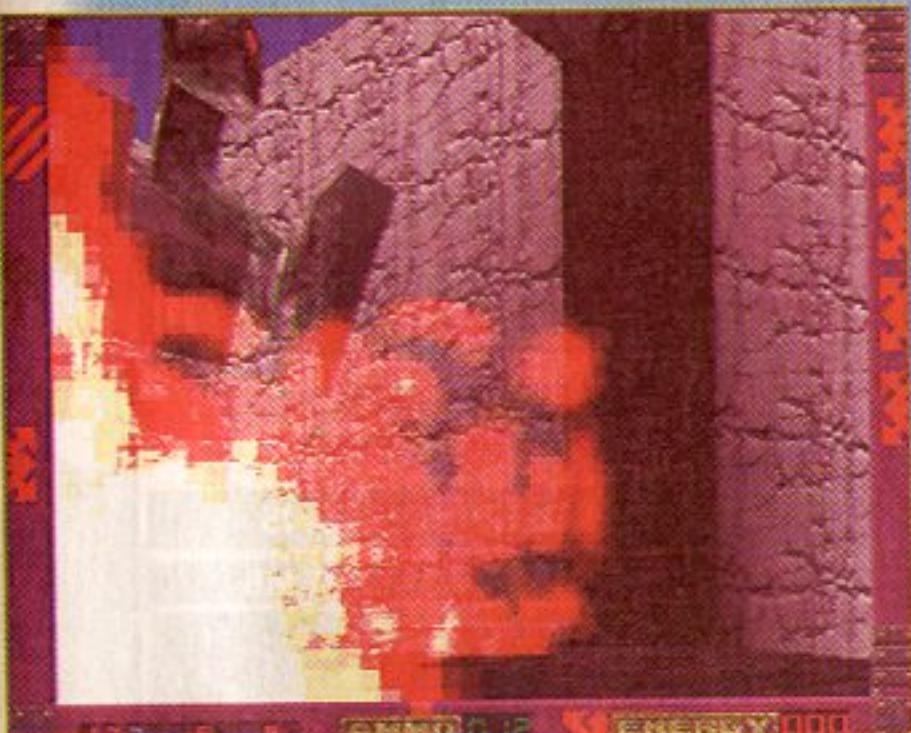
## DER NAVIGATOR

Eine in Amiga-Dungeons noch nicht alltägliche Einrichtung ist das Automapping: Beim Alienbraten wird die Karte automatisch mitgezeichnet, auf Wunsch in den Screen eingeblendet und beliebig gezoomt oder verschoben. Unter Verwendung der niedrigen Grafik-Auflösung franst sie allerdings aus.



Übersicht dank Automapping

doch weismachen, daß der Held des Vorgängers nach getaner Arbeit in einer Rettungskapsel durch das All



Gefahr im Verzug

treibt und vom Rettungskreuzer „Indomitable“ aufgelesen wird – nur um sich dort sofort wieder mit dem außerirdischen Gesocks herumzubalgen zu müssen. Denn kaum ist der Schiffbrüchige an Bord, dockt auch schon ungefragt ein riesiges Schlachtschiff der Aliens an, nimmt die Besatzung gefangen und zwingt den mutterseelenallein zurückgebliebenen Heroen so erneut in die Rolle des Retters wider Willen. Unglaublich? Schon, aber als solides Fundament für packende Action durchaus ausreichend. Und daß Euch die Action hier so richtig packen wird, das

dürft Ihr uns nun wirklich glauben!

So durchstreift der Spieler bzw. sein digitales Alter ego 16 umfangreiche Labyrinthe, um die Geiselnehmer (darunter auch alte Bekannte wie z.B. die heulenden Hyänen oder die mit blauen Energiekugeln um sich feuernden Roboter) zu meucheln, wobei er sich oftmals mit völlig neuen Gefahren und Bestien konfrontiert sieht: Da lauern übel gelaunte Riesenhummlen, mit MP's bewaffnete Androiden, schwebende Einaugen, die nach Ableben die hinterbliebenen Klauen ins Gefecht schicken, und scheinbar stoische, aber mit gemeingefährlichen Strahlen ausgestattete Vogelscheuchen. Intelligenz und Eigeninitiative dieser Gegner sind bemerkenswert, doch das sind die zehn umschaltbaren Waffensysteme (inklusive automatischer Zielhilfe) des Jägers auch. Bereits als Standardausrüstung verfügt er über eine beachtliche Schnelladewumme, außerdem finden sich in den hiesigen Kerkern des Todes u.a. noch Mörser, Raketenwerfer, Plasmankanonen in zweifacher Ausführung sowie ein Flummilaser, der sich insbesondere beim Ausrüichern verwinkelten Abschnitte als ausgesprochen nützlich erweist. Sämtliche Waffen sind begrenzt munitioniert und Nachfüllpacks ebenso rar verteilt wie Erste-Hilfes-Rationen zum Auffüllen der rasch schwindenden Energiereserven. Strategische Planung wird damit zur ersten Heldenpflicht, zumal sich in den Hallen und Korridoren, auf Planetenoberflächen, Terrassendächern oder Wendeltreppen noch manch fiese Überraschung verbirgt. Schrecksekunden sind etwa dann garantiert, wenn wieder einmal ganze Alien-Heerscharen unver-



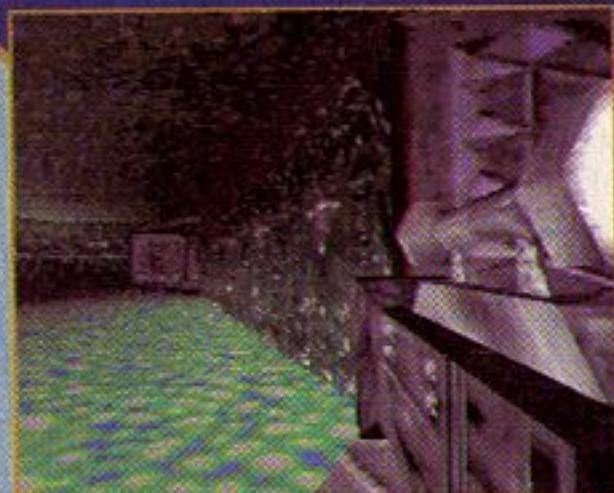
Extrawaffen in Sicht

mutet aus einer Nische hervorbrechen oder Teleporter den arglosen Wanderer in das Zentrum eines brandgefährlichen Gebiets voller überbildgroßer Megabestien beamen. Keine Überraschung hingegen, daß man auch wieder auf ausgefeilte Mini-Knöpfeleien der Marke „Finde-Schlüssel A zu Tor B“, Aufzüge und prall gefüllte Waffenkammern stößt.

Dazu kommen gelegentlich automatische Kamerafahrten, sobald via Schalter andernorts etwas in Gang gesetzt wurde. Bloß den versprochenen Leveleditor konnten wir ebensowenig entdecken wie ein

## LICHT & SCHATTEN

Ganz neu ist auch das in Echtzeit berechnete Miteinander von Lichtquellen und Objekten: Schüsse oder Explosionen leuchten hier dunkle Schächte aus, Nebelwände oder Wasbecken scheinen von innen heraus zu glühen, bewegte Lampen zaubern ein sehenswertes Schattenspiel an Decken und Wände.



Wo Licht ist, muß auch Schatten sein

## DIE HARDWARE

Der Meilenstein rollt nur mit Turbokarte und/oder 2 MB RAM-Erweiterung vollständig rund, denn bei der inkludierten Spezialversion für den Standard-1200er ist das Sichtfenster kleiner und die Auflösung nicht variabel, zudem fehlen viele Sound- und Grafikdetails. Dafür scrollt der 3D-Kerker dann aber etwas flüssiger.



Schnelle Aldi-Optik: Killing Grounds ohne RAM-Erweiterung



# AGA ONLY HIT

### KILLING GROUNDS (TEAM 17/OCEAN)

#### BALLER-DUNGEONS

2 MB	4 MB

**86% 91%**  
„FULMINANT“

<b>82%</b>	<b>GRAFIK</b>	<b>93%</b>
<b>86%</b>	<b>ANIMATION</b>	<b>90%</b>
<b>52%</b>	<b>MUSIK</b>	<b>52%</b>
<b>86%</b>	<b>SOUND-FX</b>	<b>93%</b>
<b>87%</b>	<b>HANDHABUNG</b>	<b>87%</b>
<b>88%</b>	<b>DAUERSPASS</b>	<b>92%</b>

#### FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 69,-
-------	---------

SPEICHERBEDARF	2 MB / 4 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTAND
DEUTSCH	ANLEITUNG

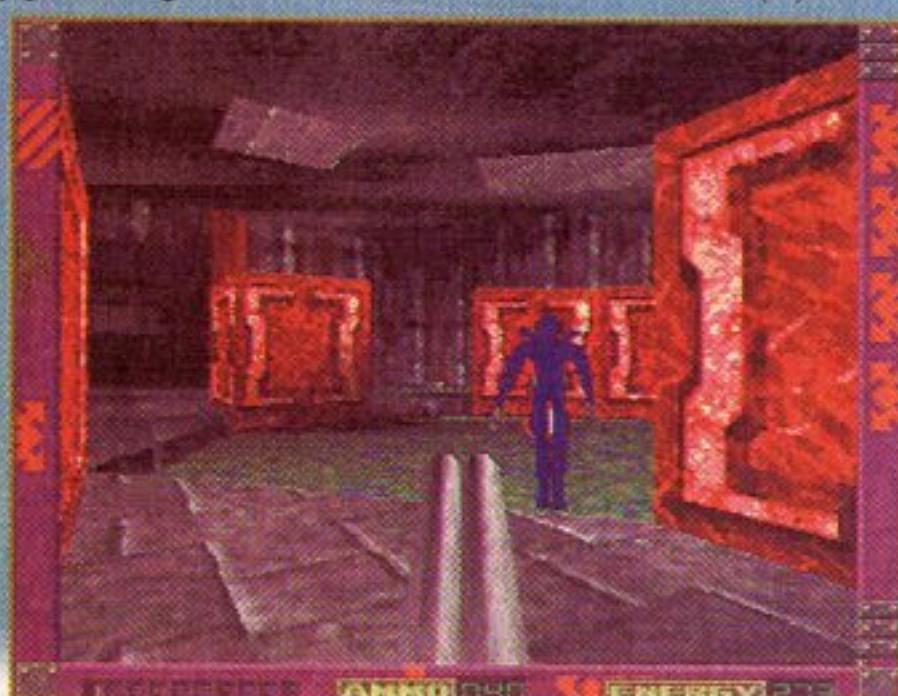
Trouble auf der Kommandobrücke

Intro, dafür aber einen Team-Modus für zwei per Nullmodem verkabelte Amiganer. Der vermeintliche Nachteil, daß die Steuerung weder Stick noch Pad unterstützt, erweist sich indessen bald als Vorteil: Nur via Tastatur läßt sich die Flut von Bewegungsmöglichkeiten (zur Seite schleichen, rennen, Blick nach oben, unten und hinten, schießen, ducken, hüpfen etc.) in den Griff bekommen.

Das Gameplay ist also wie gesagt brillant, dazu gesellt sich beeindruckende Optik. Denn was die 3D-Kerker an Tempo vermissen lassen, das machen sie durch einstellbare Pixel- und Screengrößen, wundervolle Grafikdetails und viele bislang einzigartige Speialeffekte wie Polygon-Gegner, Beleuchtungs-Tricks und animierte Texturen locker wieder wett. Zur enorm dichten Atmosphäre trägt aber auch die schlachtweg geniale Akustik ihren Teil bei: Je nach Untergrund hören sich Schrittgeräusche anders an, hinter Türen verborgene Feinde

verraten sich durch Scharren oder Heulen, und auf drohende Gefahren wird man durch die laufend wechselnde Geräuschkulisse im Hintergrund aufmerksam – auf Wunsch sogar in Acht-Kanal-Stereo, sofern genügend Rechenpower zum Mixen der vier Hardware-Soundkanäle übrig bleibt. Richtige Musik ertönt erst nach Komplettierung eines Abschnitts, und selbst dort ist sie eigentlich überflüssig...

Unter dem Strich bleibt somit ein Meisterwerk, wie wir es gerne (wieder) öfter am Amiga sehen würden: Alien Breed 3D II – Killing Grounds bietet fulminant spielbare, enorm spannende und dabei ziemlich unblutige Baller-Action und hat sich seinen Megahit mehr als redlich verdient! (tl)



Angriff der Moorleiche

# Der König des digitalen Fußballmanagements – jetzt endlich auch für Ihren Amiga!



PC GAMES:

91%

(Games Award):  
"HATTRICK:  
Tabellenführer"

nur  
59,90  
DM

IKARION  
**Hattrick**

PC JOKER: 89%

(Joker Hit):

"Der neue König des  
digitalen Fußball-  
managements –  
übersichtlich und  
komplex."

POWERPLAY:

84%:

"HATTRICK spielt  
ganz eindeutig in  
der Oberliga..."

KORONA SOFT

**KORONA SOFT**  
Postfach 3115  
33261 Gütersloh  
Tel: 05241 - 18 28  
Fax: 05241 – 13043

Zahlen Sie per Eurocard, Visa Card, Diners Club,  
American Express oder Euroscheck zzgl. DM 6.-  
Versandkosten. Lieferung per Nachnahme zzgl.  
DM 6.- Versandkosten und Nachnahmegebühr.

Hiermit bestelle ich        Stk. **HATTRICK! Amiga**

Name: \_\_\_\_\_

Straße/Nr.: \_\_\_\_\_

PLZ/Ort: \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

Heute bestellen –  
morgen spielen!

# simba party

**Statt des gefürchteten Sommerlochs gab's für die Fußballfans in diesem Jahr ja die EM – und die Wartezeit bis zum Start der neuen Bundesliga-Saison überbrücken jetzt die vorläufig noch der AGA-Liga vorbehaltenen Digi-Kicker von Sayonara Software!**

Die Macher von „Hollywood Pictures“ und „Flamingo Tours“ bedienen diesmal jene Amiga-Sportler, die sich mit Krawatte genauso wohlfühlen wie im Trainingsanzug: In erster Linie wird der gewählte Verein zwar vom Schreibtisch aus an die Tabellenspitze geführt, aber als echter Allround-Manager schnürt man zwischendurch auch mal höchstpersönlich die Stiefel. Letztendlich geht es für die ein oder zwei Teamchefs darum, möglichst viele Managerpunkte anzuhäufen. Die gibt's z.B. für Siege und Titel, aber auch für Vereinswechsel, falls man am Saisonende ein entsprechendes Angebot erhält. Sobald genügend Pünktchen auf dem Konto sind, kann man sich entweder in die Highscoreliste verabschieden oder einfach weitermachen – was wegen der bei Niederlagen drohenden Punktabzüge freilich nicht ganz ohne Risiko ist. Der endgültige Schlußpfiff ertönt dann späte-

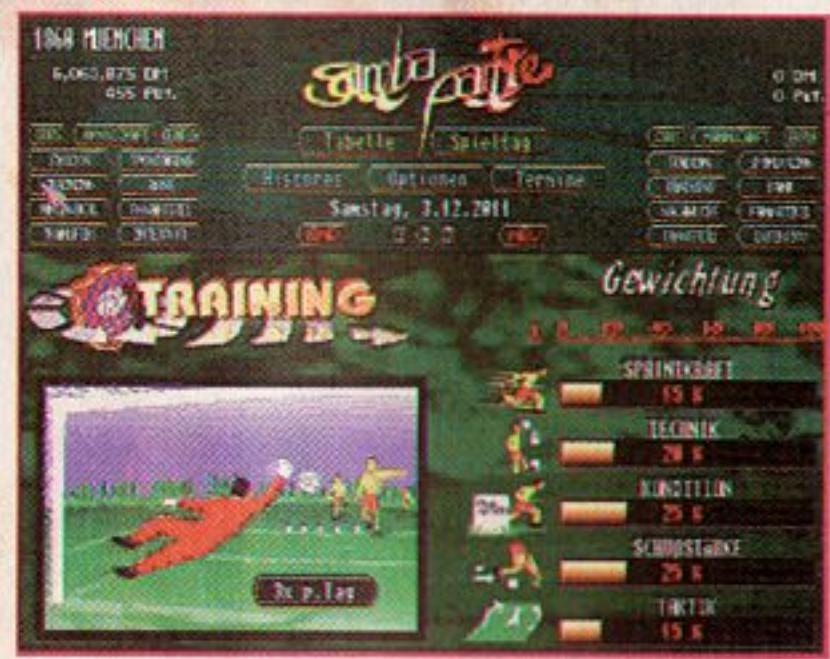
stens im Jahr 2200 bzw. schon vorher, wenn der vereinseigene Schuldenberg die Marke von 100 Millionen erreicht.

Doch lange davor stehen zunächst ein paar Grundsatzentscheidungen auf dem Programm. Neben dem Liga-Modus, in dem man eine Mannschaft aus der Bundesliga oder den entsprechenden Spielklassen Italiens, Englands, Spaniens, Hollands und Frankreichs betreut, wird auch eine Karriere auf Bertis Spuren angeboten. Allerdings ist das Managerleben auf der internationalen Bühne recht ruhig, denn hier steht nur alle zwei Jahre ein großes Turnier an, und die Optionsvielfalt ist ebenfalls stark beschränkt – was bringt ein prächtig ausgebautes Stadion schon bei einer WM in Japan? Viel stressiger hat man es da im Ligabetrieb, wo ja auch die nationalen und europäischen Pokalwettbewerbe dazukommen (seltsamerweise kann ein Team hier gleichzeitig am UEFA-Cup und dem Pokal der Pokalsieger teilnehmen). Das Startkapital beträgt jedenfalls müde fünf

## Training macht den Meister

Millionen Märker, und das Stadion hat mit seinen 2.000 Sitz- und 7.000 Stehplätzen anfangs bestenfalls Oberliga-Niveau. Zu den ersten Taten des neuen Vereinschefs sollten daher Vertragsverhandlung mit finanziell starken Sponsoren gehören. An das gute Bare kommt man aber auch über einen Bankkredit, den Verkauf von Fanartikeln oder mit etwas Glück beim „Intertoto“.

Ausgeben lässt sich die Kohle z.B. für eine schicke Flutlichtanlage, eine Videoanzeigetafel, die Rundumüberdachung oder zusätzliche Sitz- und Stehplätze. Das führt fast zwangsläufig zu höheren Zuschauereinnahmen, die man vernünftigerweise umgehend in den sportlichen Nachwuchs investiert. Als



Noch nicht ganz das Olympiastadion



Sponsoren gesucht



Zeitlupe mit Zoom





Brasilien im Editor



Action auf dem Rasen

Novum lassen sich die zukünftigen Leistungsträger dabei wie die Großen durch entsprechende Trainingspläne gezielt aufbauen. Sobald der Juniorskicker dann seinen siebzehnten Geburtstag feiert, darf man ihn ganz nach Bedarf als Keeper, Verteidiger, Mittelfeldspieler oder Stürmer in die Mannschaft holen. Bis dahin muß man sich die nötige Verstärkung eben aus den anderen nationalen und internationalen Klubs zusammenkaufen. Die berühmte Ausländerregelung gilt hier übrigens nicht, dafür kann man aber auch keinen der eigenen Schützlinge verscherbeln – man wird sie erst wieder los, wenn sie in Rente gehen oder ihr Vertrag ausläuft.

Sämtliche Begegnungen lassen sich im Schnelldurchlauf abspulen, wobei bloß die gefallenen Tore am Screen angezeigt werden. Wesentlich interessanter ist es natürlich, bestimmte Partien zu markieren, um sie im anschließenden Actionteil in epischer Breite zu genießen. Nur so hat man auch die Möglichkeit, Taktik, Auf-

stellung und Auswechslungen selbst in die Hand zu nehmen: Defensive oder offensive Strategie, Mann- bzw. Raumdeckung und die Vorcheckzone sind den eigenen Mannen problemlos zu vermitteln, während die Auswahl und Positionierung der besten Elf eher etwas umständlich abläuft.

Geht es dann endlich auf dem Rasen zur Sache, sieht man aus einer Vogelperspektive à la „Kick Off 3“, wie sich die Akteure leicht ruckelnd die Seele aus dem Leib rennen. Recht ordentliche Animationen, ein nicht ganz realistisches Ballverhalten, die gut aufs Spielgeschehen abgestimmte Fankulisse und die von mäßig bis meisterlich variierten Sound-FX halten diesen Part insgesamt knapp über dem Durchschnitt. Positiv erwähnen muß man dabei das zum Teil wirklich unterhaltsame Kombinationsspiel und den Replay-Recorder, der



Tip ins Glück



Die Aufstellung steht

nicht nur über eine Zoomfunktion verfügt, sondern auf Wunsch auch die Höhepunkte des Matches speichert. Wie eingangs erwähnt, darf der Spieler via Stick ins Geschehen eingreifen und so vielleicht das eine oder andere Törchen schießen. Die Elfmeter, Einwürfe, Freistöße etc. führt der Compi jedoch stets selbst aus. Es sei auch nicht verschwiegen, daß man gegen die versierten CPU-Kicker (trotz zweier Ballkontrollarten) nur mit viel Übung bestehen kann. Wenn das gleich zwei Menschen (gegeneinander) versuchen, nervt zudem das ewige Umstöpseln von Maus und Stick. Nun ja, zuschauen kann schließlich fast genauso spannend sein, und sobald man die Finger vom Knüppel nimmt, zieht der Rechner nach kurzer Zeit wieder allein die Fäden.

Haben wir irgendwas vergessen? Gut, es gibt noch einen Team-Editor, drei Savestände sowie einige wenige Tabellen und Statistiken. Die Menübedienung ist wegen der winzigen Schalterchen etwas fieselig, und für einen flüssigen Spielablauf sei Fast-RAM in der Kabine empfohlen. Schlußergebnis: Die Klasse der jeweiligen Genrekonkurrenz erreichen zwar weder der Manager- noch der Actionpart ganz, aber die Mischung stimmt – schon bald auch in AGA-losen Stadien. (st)

**SAMBA PARTIE**  
**(SAYONARA SOFTWARE)**

**FUSSBALL-ACTION-MANAGER-MIX**

**70%** „SOLIDE“



**GRAFIK** 64%  
**ANIMATION** 68%  
**MUSIK** 66%  
**SOUND-FX** 66%  
**HANDHABUNG** 66%  
**DAUERSPASS** 74%

**FÜR FORTGESCHRITTENE**  
**PREIS** DM 69,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	KOMPLETT
DEUTSCH	

Bereits Ende 1992 begann man bei Krisalis mit der Arbeit an diesem knuffigen Actionadventure, jetzt endlich leben die Legenden. Und das Warten hat sich gelohnt, denn AGA-Amigos dürfen sich nun auf eine der unterhaltsamsten Zeitreisen aller Zeiten begeben.



Unsere Geschichte beginnt im Jahre 2025. Außerirdische Bewohner den Südpol des Mondes zählen seit Millionen von Jahren. Hier wurde irgendwann die Spezies Mensch geschaffen.



Während Billy damit beschäftigt war, fand der Professor heraus, wer all dies angezettelt hatte.

Und der Kampf begann!



Während die mit hübschen Comic-Bildchen aufgepeppete Vorgeschichte über den Screen flimmert, erfährt man, daß die Menschen von Aliens geschaffen wurden, die sich am Südpol des Mondes niedergelassen haben. Das amüsiert nicht nur Erich von Däniken, sondern auch die interstellaren Schöpfer mit ihrem außerirdischen Humor: Als das Ende des 20sten Jahrhunderts auch das der kriegerischen Zweibeiner zu werden droht, finden das die sensationslüsternen Mondmänner höchst unterhaltsam. Doch dann kommt es zu Aussöhnung statt Apokalypse, und die anschließenden friedlichen Jahre drücken mächtig auf die Einschaltquoten der alienen TV-Show, die von den Versuchstieren wider Willen berichtet. Also schwingen sich zwei fiese Forscher in ihr Raumschiff und düsen durch die Zeitportale zurück in die Vergangenheit, um unter anderem mit Waschmaschinen im alten Ägypten oder einer Lieferung Maschinengewehre an die Ritter der Tafelrunde für Stimmung zu sorgen. Das funktioniert prächtig, und als sie wieder heimatliche Zeit gefilde erreichen, tobt auf Mutter Erde das schönste Chaos. Doch noch ist

Terra nicht verloren, denn ein englischer Professor hat ebenfalls die Zeittore entdeckt und macht sich mit Assistent Billy auf, den Lauf der Geschichte wieder in geregelte Bahnen zu lenken.

Der Spieler schlüpft nun also zunächst in die Rolle des wissenschaftlichen Helferleins und der wiederum anschließend per Seelenwanderung in die Körper eines Indianers, Ritters, Ägypters und Samurai. Ausgehend vom Amerika des Jahres 1400 n. Chr., können Pyramiden, englische Burgen sowie die Chinesische Mauer in zwei unterschiedlichen Reihenfolgen abgeklappert werden, ehe es anno 2025 zum finalen Showdown im Raumkreuzer des schurkischen Ober-ETs kommt.

Die Größe der Levels ist dabei wirklich beachtlich, vom Abstecher ins etwas dürtig ausgefallene Pharaonenreich einmal abgesehen. Für Übersicht in den Oberwelten sorgt deshalb eine per Funktionstaste einblendbare Karte. Daneben müssen aber auch noch jede Menge Gebäude, Keller, Höhlenlabyrinthe und dergleichen Dungeons mehr erforscht werden. Sie sind jedoch nicht allzu komplex aufgebaut, so daß der Zocker mit einer Prise Orientierungssinn seinen Stift nebst Papier getrost in der Schublade lassen und sich voll und ganz auf seine Aufgaben konzentrieren kann – das Kartographieren ist (wenn überhaupt) nur in den seltensten Fällen erforderlich.

Recht so, denn der Weg zum Weltenretter ist beschwerlich, und es gibt wahrlich alle Hände voll zu tun. Dafür sorgen schon die vielen putzigen Bewohner der gerade besuchten Gegend, die Billy mit Aufträgen geradezu überschütten: „Bring mich zu meinem Daddy zurück!“, „Finde die Rassel unseres Babys, damit es aufhört zu plärren!“, „Ich laß dich erst vorbei, wenn du drei Wildschweine erlegt hast!“, schallt es ihm allenthalben entgegen. Damit keiner der Kundenwünsche vergessen wird, dürfen die letzten 32 eingeblendenen Texte jederzeit mittels F2-Taste nochmals in aller Ruhe nachgelesen werden.

Ebenfalls nicht vergessen sollte man trotz der Pfadfinderdienste die Eliminierung der drei, vier Obermotze pro Abschnitt, denn nur so kommt der Seelenwanderer eine Runde weiter. Und ist der boxende Bär erst mal ausgeknockt, die Mumie abgefackelt oder der Drache niedergestreckt, können in diversen Subgames (z.B. einem coolen Klon des Arcade-Klassikers „Space Invaders“) zusätzliche Continues erspielt werden. Zu Spielbeginn sowie nach jedem Warp in den nächsten Level wartet nämlich nur ein einziger erneuter Versuch auf gescheiterte Recken, und der finale Fight will gar ganz ohne eine solche Hilfestellung gewonnen werden – wobei anschließend auch noch die Flucht aus dem Raumschiff binnen 30 Echtzeitsekunden gelingen muß.

Aber keine Angst, das Überleben ist hier nicht übermäßig schwer. Zwar stört der feindseelige Bevölkerungsteil regelmäßig beim Knacken der kleinen Rätselnüsse, und die Gegner sind nach kurzer Zeit auch wieder quicklebendig in ihrem

Revier zu finden, doch dafür hinterlassen sie nach ihrem Ableben auch meistens ein oder mehrere Herzchen, die nach dem Aufsammeln Billys Energiebalken in die Höhe schnellen lassen. Apropos Aufsammeln, die vielen Fundstücke wandern durch simples Drüberlaufen ins Inventory, das per Space-Taste auf den Bildschirm geholt wird. Dort lässt sich auch die Wunschwaffe aus den jeweils drei unterschiedlichen Kampfwerkzeugen pro Epoche aktivieren – freilich müssen sie allesamt erst einmal aufgestöbert werden. Bequemer ist die Wahl der Waffen aber immer noch via Tastatur: Neben Bogen, Dolch und Wurfsternen gibt es dann auch noch originelle Feindvernichter wie das alles erschütternde Erdbebenmechaillon oder die durchschlagkräftige Mine. Letztere werden insbesondere alle Grabräuber bald zu schätzen wissen, auch wenn laut Pyramidenhausordnung das Legen von Feldern mit mehr als fünf Minen verboten ist. Kleiner Tip am Rande: Es lohnt sich von Fall zu Fall

durchaus, mit dem Fight gegen einen Endgegner zu warten, bis die nächstbeste Waffe gefunden ist. Das schont die Nerven und macht den Sieg mitunter zum Kinderspiel!

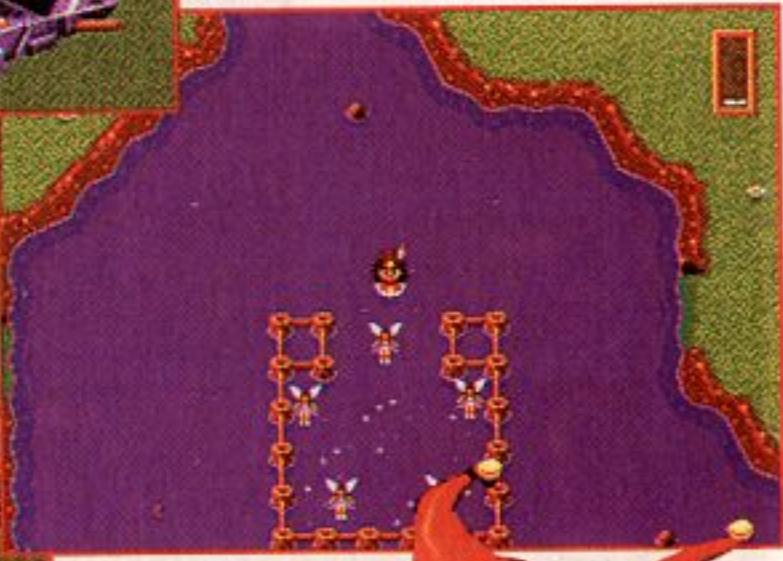
Optisch lässt sich das unterhaltsame Abenteuer wohl am ehesten mit „Speris Legacy“ oder dem legendären Konsolenvorbild „Zelda“ vergleichen. Aus der Vogelperspektive steuert man sein knuddeliges Mini-Sprite durch bunte Landschaften mit herzig animierten Bewohnern. Dabei könnte das multidirektionale Scrolling zwar getrost etwas weniger ruckeln, doch viele liebevoll in Szene gesetzten Details machen dieses Manikō locker wett. Vor allem aber kommt hier der Humor nie zu kurz. So hüpfst der Held beispielsweise im alten England für kurze Zeit als Frosch



Leise rieselt der Schnee



Ein Raumschiff im Kornfeld



Fünf Elfen für einen



Von wegen bärenstark!



Schlüsselerlebnis vor der Kukuckskirche

durch die Gegend, wenn er Hexe oder Hofnarr zu nahe kommt, befreit ein geisterverseuchtes Gartenlabyrinth in bester „Pac Man“-Manier von Unkraut, gerät im Wilden Westen in eine Indianerdisco mit abgefahrener Lightshow oder erfährt so ganz nebenbei, wie die mysteriösen Kornkreise entstehen.

Neben ordentlichen Sound-FX tönen derweil aus den Lautsprechern witzig-fetige Musikstücke, die prächtig zu den entsprechenden Szenarien passen und auch nach längeren Sitzungen nicht auf die Nerven gehen. Die Kombisteuerung per Stick/Tastatur funktioniert jederzeit tadellos, unfaire Stellen gibt es nicht. Und ein weiterer Pluspunkt, den das gelungene Gameplay für sich verbuchen kann, sind die immer wieder auftau-chenden Subgames, die für willkomme-ne Abwechslung sorgen, ohne irgend-wie aufgesetzt zu wirken. So darf man u.a. noch eine kleine Runde darten oder die Herausforderung zu einer Partie „Tank Attack“ annehmen.

So viel Licht muß freilich auch ein wenig Schatten wer-fen, und deshalb zum Schluß noch ein paar schlechte

Nachrichten. Erstens sollte man für Le-gends reichlich Geduld mitbringen, denn Abspeichern ist nicht: Ein Level muß komplett gelöst sein, ehe man das hochverdiente Paßwort erhält – und das kann beim Umfang der einzelnen Epo-

chen schon ein Weilchen dauern. Zu-dem versagt das Paßwort-System, wenn im multilingualen Einstellungsmenü deutsche Screenexte gewählt werden. Aber was soll's, schließlich liegt auch die Anleitung nur in Englisch vor. Und ein paar Brocken Schuleng-lisch genügen völlig, um in den Genuß dieses erfrischend kurzweiligen Spielvergnügens zu kommen, das reichlich Spaß für wenig Geld bietet. (st)

#### Ballern bei den Pyramiden



Alles klar im Inventar



Walk like an Egyptian

Per Lore durchs Bergwerk



Der Fluch der Mumie

Ein Stück  
England im  
Überblick



Panzerschlacht  
auf Camelot

**AGA  
ONLY**

**LEGENDS**  
(KRISALIS/MANYK)

**ACTION-ADVENTURE**

**85%**  
„UNTERHALTSAM“



<b>GRAFIK</b>	<b>68%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>62%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>74%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>70%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>83%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>87%</b>

**FÜR FORTGESCHRITTENE**  
**PREIS** DM 49,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	PASSWORTER
DEUTSCH	SCREENTEXT

# Endlich da!

# die

## AMIGA



EINE RRRANDVOLLE SCHEIBE FÜR EUREN AMIGA  
ALLE AKTUELLEN SPIELEDEMOS! DIE HIGHLIGHTS  
AUS PD UND DEMOSZENE! DIE BESTEN TOOLS!  
KLASSE CD-ANIMATIONEN! ANIME! ZUSATZLEVELS  
UND HD-INSTALLER! AUDIO-SOUNDTRACKS AUS  
TRSI-PRODUKTION! GANZ EINFACH ZU BEDIENEN!  
DIE MEISTEN PROGRAMME OHNE ENTPACKEN  
SOFORT STARTBAR!  
FÜR ALLE AMIGAS!



EINE RRRANDVOLLE SCHEIBE FÜR EUREN AMIGA  
ALLE AKTUELLEN SPIELEDEMOS! DIE HIGHLIGHTS  
AUS PD UND DEMOSZENE! DIE BESTEN TOOLS!  
KLASSE CD-ANIMATIONEN! ANIME! ZUSATZLEVELS  
UND HD-INSTALLER! AUDIO-SOUNDTRACKS AUS  
TRSI-PRODUKTION! GANZ EINFACH ZU BEDIENEN!  
DIE MEISTEN PROGRAMME OHNE ENTPACKEN  
SOFORT STARTBAR!  
FÜR ALLE AMIGAS!



EINE RRRANDVOLLE SCHEIBE FÜR EUREN AMIGA  
ALLE AKTUELLEN SPIELEDEMOS! DIE HIGHLIGHTS  
AUS PD UND DEMOSZENE! DIE BESTEN TOOLS!  
KLASSE CD-ANIMATIONEN! ANIME! ZUSATZLEVELS  
UND HD-INSTALLER! AUDIO-SOUNDTRACKS AUS  
TRSI-PRODUKTION! GANZ EINFACH ZU BEDIENEN!  
DIE MEISTEN PROGRAMME OHNE ENTPACKEN  
SOFORT STARTBAR!  
FÜR ALLE AMIGAS!

## EINE RRRANDVOLLE SCHEIBE FÜR EUREN AMIGA

MASSIG SPIELBARE DEMOS, DIE HIGHLIGHTS DER  
AKTUELLEN DEMO-SZENE, IRRE CD-MOVIES,  
EXKLUSIVE ZUSATZLEVELS FÜR STARKE GAMES,  
TOLLE SOUNDS, PRIMA TOOLS,  
STARKE SHAREWARE, GUTE TIPS & TRICKS  
UND NOCH VIEL MEHR

JETZT FÜR NUR 29,- DM IM JOKER SHOP!

Bestelladresse: Joker Shop • Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte  
6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazurechnen.





## MAILBOX



Während vor den Fenstern die Sonne lacht und dahinter der Chef grollt, haben wir wieder ein paar Seiten zur Meinung der werten Leserschaft zusammengetragen – frei nach dem Motto: „Mag der Körper auch schwitzen, der Geist muß blitzten!“ Hier also unser Sommergewitter mit aktuellen Geistesblitzen rund um den Amiga.

# Leserbriefe



### LOS MIT TIP

Fast hätte ich den Joker im Regal übersehen, bei dem schicken, neuen Outfit! Apropos, beim Test zu „Humans III“ fiel mir ein Extra-Kästchen auf, in dem Tips zur Festplatteninstallation gegeben wurden. Ich habe das Problem etwas einfacher behoben, und zwar so: Erstens werden alle Files in eine Schublade der Festplatte kopiert. Zweitens schreibt man nun in die User-Startup **assign Evo1: dh0:HumansIII, assign Evo2: dh0:HumansIII**, und so weiter. Nach einem Reboot kann man das Game dann durch einfachen Doppelklick auf das Starticon in der Schublade laden.

verrät uns Dirk Schäffner aus Bellheim.

*Tips werden stets gerne entgegengenommen und veröffentlicht – wenn auch ohne Gewehr und Munition.*



### FREUNDIN MIT FREUNDIN

Es grüßt Euch eine einsame Amiganeerin vom Land. Weil es praktisch keine Zuschriften von jungen Damen wie mir gibt, möchte ich mich einfach mal zu Wort melden:

1) Ich habe einen A500 mit 1 MB RAM – läuft „Das Schwarze Auge“ auf derart nobler Hardware?

2) Zum Brief von Matthias Rueß aus dem Maiheft möchte ich mal bemerken, daß eine DOSe gar nicht so übel ist. Meine Schwester hat sich nämlich 'nen Pentium 75 gekauft, daher weiß ich, wovon ich rede.

3) Recht bescheuert ist hingegen, daß ich bei den Abo-Prämien bisher noch nichts gefunden habe, das auf meinem Rechner läuft. Denkt doch auch mal an die hardwaremäßig etwas Minderbemittelten!

4) Es wäre nett, wenn ihr meine Adresse abdrückt (Linda Schmidt, An der Ailsbach 2, 66557 Illingen), weil ich mit meiner „Freundin“ umzingelt von DOSianern auf dem Lande wohne. Also, Amigos des Saarlandes, schreibt mir!

ruft die erwähnte Linda aus Illingen alle Alphabeten auf.

*Hier die Antworten auf Deine Fragen, direkt aus unserem großen Herzen für vom Aussterben bedrohte Arten – wie z.B. weibliche Amigos und alte 500er...*

1) Für Deine „Freundin“ ist DSA nur auf Diskette und ohne Musik verdaulich, wobei mit erheblichem Schluckauf (sprich: vielen Wechseln) gerechnet werden muß.

2) Du, Deine Schwester und Eure Compis – sucht Ihr vielleicht noch Begleitung? Männer, Amigos und auch DOSen hätten wir hier nämlich reichlich!

3) Gerne würden wir Dich mit einer passenden Abo-Prämie in unsere Reihen locken, nur gibt es halt leider kaum noch entsprechende neue Software.

4) Die Adresse ist gedruckt, doch wo bleiben unsere ledigen Herren und Computer? Keine Chance, nur weil wir nicht aus dem Saarland sind? Diskriminierung!!!



### PREISVERGLEICH

Was soll eigentlich einen Computerkäufer dazu animieren, sein Geld für einen Amiga anzulegen?

Die 14 MHz Taktfrequenz? Der heiße 8-Bit-Sound? Der gigantische Arbeitsspeicher von 2 MB? Oder etwa das unfaßbare Softwareangebot? Ich weiß es nicht, denn selbst das Preis/Leistungsverhältnis spricht nicht unbedingt für uns: Für einen 1200er mit Festplatte, CD-ROM, Turbokarte und Monitor sind mal locker 2.400 Steine fällig (habe ich extra durchgerechnet), während man für praktisch dasselbe Geld einen Pentium 133 mit 8 MB Arbeitsspeicher, 1 Gig-Festplatte und MPEG-Decoder bekommt!

Es muß also ganz einfach ein wirklich neuer Amiga herauskommen, falls es nicht ohnehin schon zu spät ist. Beim PC weiß man ja schließlich, daß man ein System hat, für das es Software ohne Ende gibt, und auch der gesamte Multimedia-Bereich setzt auf diese Plattform. Wenn sich also diesen Sommer nicht irgendwas grundlegend ändert, werde ich wohl tief gesunkenen Hauptes ins PC-Lager überwechseln... resigniert Michael Fengler aus Duisburg.

*Ehe Du an Fahnenflucht denkst, solltest Du vielleicht schon noch abwarten, wie sich der VIScorp-Deal entwickelt – stimmt's, oder hamma recht?*



Grundsätzlich ist der neuerliche Amiga-Verkauf durchaus nachvollziehbar, ja, angesichts der momentanen Finanzlage vermutlich sogar das geringere Übel für unsereins. Durch die wirtschaftliche Talfahrt von Escom wären die Gelder für die Weiterentwick-

lung des Rechners ansonsten wohl auf unabsehbare Zeit eingefroren worden, was wiederum das sichere Ende bedeutet hätte. Ich warne auch vor allzu großer Euphorie bezüglich des PowerAmiga. Er wird sicher nicht die Position wiedererlangen können, die seinerzeit vom 500er eingenommen wurde. Denn zwar wurden vor geraumer Zeit ein Pentium-Prozessor mit 100 MHz und ein PowerPC-Chip mit gleicher Taktfrequenz einem Vergleichstest unterzogen, bei dem sich tatsächlich herausstellte, daß der PowerPC der Leistung eines 133er-Pentiums entsprach, aber die Sache hat leider einen Haken: Intel wird die Produktion der 75- bzw. 100-MHz-CPUs vermutlich noch dieses Jahr einstellen, und auf der Frühjahrs-CeBIT wird dann schon die nächste Generation vorgestellt. Wenn der PowerAmiga also tatsächlich zu diesem Zeitpunkt bereits auf dem Markt sein sollte, wird er in Sachen Geschwindigkeit dennoch schon wieder hinterherhinken.

Ich glaube auch nicht, daß es im Augenblick Sinn macht, eine großartige Werbekampagne zu fahren, da der Amiga meines Erachtens momentan nichts vorweisen kann, das ihn in ausreichendem Maße von anderen Plattformen abhebt. In allen Bereichen ist er vom PC oder Mac überholt worden – und der Hinweis, er habe schon seit jeher über Multitasking verfügt, mag zwar sachlich richtig sein, ist aber dem Käufer doch vollkommen egal. Der will einen modernen, schnellen Computer mit möglichst breiter Softwarebasis. Das Walker-UFO trägt schließlich ebenfalls nicht gerade dazu bei, dem Amiga die nötige Seriosität zu verleihen.

Ganz abgesehen davon, daß er für praktisch die Hälfte aller User (siehe Eure Hardware-Umfrage) keine wirkliche Verbesserung der Ausstattung bedeutet. Nein, ein Amiga, der heute interessant wäre, müßte über eine 040er-Karte, 10 MB RAM, 8fach-CD-ROM, und Festplatte im Gigabyte-Bereich verfügen – bei Kosten um die 2.000 DM. Selbst eine solche Ausstattung wäre durchaus nicht das Nonplusultra, will doch beispielsweise Phase V nächstes Jahr einen Amiga-OS-kompatiblen PowerAmiga herausbringen, der für etwa 3.000 DM einen 120 MHz-Prozessor sowie 16 MB RAM bieten soll.

Noch was anderes: Es ist bei den Bewertungen sicherlich richtig, daß man den 1200er nicht mit seinem Vorgänger vergleichen kann, aber es werden andererseits immer noch Programme in den Himmel gelobt, nur weil sie im PAL-HiRes-Modus laufen. Hier wäre im Gegenteil ein Notenabzug für alle angebracht, die das nicht tun!

fordert Andreas Fuhl aus Karlsruhe.

*Eine fundiert geführte Argumentation, die wir einfach mal kommentarlos im Raum stehenlassen wollen; auch wenn uns dabei das Herz blutet. Aber womöglich lesen ja die für neue Hardware verantwortlichen Amigos mit und ziehen daraus die richtigen Schlüsse?*



## **SOFTWAREVERGLEICH**

Ohne große Umschweife möchte ich gleich zum Thema kommen, nämlich dem Leserbrief von Jürgen Schneeberger im letzten Heft sowie Eure Antwort darauf: Es stimmt, daß Spiele zu einem Computer gehören wie die Butter auf das Brot und das Salz in die Suppe. Ich bin aber der Überzeugung, daß das Image des Spielcomputers vor allem in den letzten Jahren dem Amiga mehr geschadet als genutzt hat. Viele wollen einfach mehr als nur spielen und legen sich deshalb gleich einen „vernünftigen“ PC zu. Daß der Amiga aber für die meisten Anwendungen mindestens genausogut geeignet ist, wissen nur

wenige. Daß Eurer Umfrage zu-  
folge 89 Prozent der User den  
Amiga vorwiegend zum Zocken  
nutzen, überrascht bei Lesern ei-  
ner reinen Spielezeitschrift fre-  
lich nicht...

Zur heutigen Zeit wäre eine Vermarktung der „Freundin“ als Spielemaschine jedenfalls ein Schuß in den Ofen – da sind die neuen Konsolen allemal besser. Sowohl Quantität als auch Qualität von Saturn- oder Playstation-Software übertrifft die des Amigas derzeit bei weitem. Sicher, wenn die Hersteller einen aufgebohrten Amiga als Standard betrachten würden (was angesichts der Ergebnisse der erwähnten Umfrage ja naheläge), wäre das vielleicht anders, aber in der Praxis bringen es viele Softwarehäuser nicht einmal fertig, ihre Games HD-installierbar zu machen.

Na ja, mal sehen, was die Zukunft bringt. Vielleicht geht's ja wirklich gut, und VIScorp bringt nächstes Jahr diesen ganz neuen Phase V-Amiga für 3.000 DM heraus. Ob das allerdings ein Gerät für den Massenmarkt sein wird, scheint fraglich. Es sei denn, es würde eine Low-Cost-Variante geben.

spekuliert Helmut Sauter aus Langenargen.

Zunächst muß festgehalten werden, daß ein Spielcomputer eben immer noch ein Computer und keine Konsole ist – was Deiner wie unserer Argumentation recht gibt. Dann sei einmal gesagt, daß der Joker zwar eine Spielezeitschrift, aber dessen ungeachtet auch das meistgelesene Magazin für den Amiga überhaupt ist. Das wiederum gibt nur uns recht, zeigt es doch, daß der Amiga in der Tat wohl überwiegend zum Daddeln genutzt wird. Doch wie auch immer, für den Niedergang des Systems sind mehrere Faktoren gleichzeitig verantwortlich: die Raubkopierer, der nicht-modulare und damit aufrüstungsunfreundliche Aufbau, das dürfte Marketing der Hersteller und natürlich insbesondere das nicht termingerechte Erscheinen leistungsfähiger Nachfolgemodelle. Ob der Amiga als Arbeitsrechner heutzutage mangels Verbreitung und Kompatibilität zu anderen Plattformen

**Bestelltelefon: 0771 64440**

An advertisement for Quick Soft. It features a black square containing a stylized profile of a human head with a red outline. Below the square, the word "SOFT" is written in a bold, red, sans-serif font. To the right of the logo, the text "Zieht Euch warm an!" is written in a red, slightly slanted font. Below this, the words "COOLE PREISE" are written in large, bold, red letters with a thick outline.

	AM	AM12	CD32	AM	AM12	CD32
Airbus 2	85,77			Sens. World o Soccer	59,37	(85/96)
Akira	46,17			Sim City 2000		65,97
Aladdin		65,97		Skidmarks (B)	26,37	
Alien Breed 3		65,97	65,97	Soccer Kid	59,37	34,95
Alien Breed 3D Teil 2		*65,97	*65,97	Soccer Stars 96	65,97	
Arabian Nights	59,37			Anstoß/Premier Man.3/Fifa Soccer/Kick off 3		
Aufschwung Ost	59,37			Speedball (B)	26,37	
Baldies	*46,17	*59,37		Spentis Legacy		52,77
Behind the Iron Gate	46,17			Spacial Wolds*	79,17	52,77
Biing	79,17	85,77	*79,17	Star Crusader	65,97	65,97
Black Viper	72,57			Super Skidmarks	46,17	52,77
Breathless		*79,17		Super Street Fighter 2 Turbo	52,67	52,67
Bump'n'Burn			34,95	Super Streetfighter 2	52,77	52,77
Bundesligaman 3 Hattr.	79,17	79,17		Super Tennis Champs	46,17	
Carribean Desaster	65,97			Syndicate	59,37	
Cedric	79,17		79,17	Theme Park	59,37	62,67
Civilisation	39,37			Th. Tank Engine + Friends Pinball		*46,17
Coala		65,97		Timekeeper*	46,17	
Colonization	85,77			Tiny Troops	65,97	65,97
Crusade		*79,17		Town with no Name		6,57
Der Meister	52,77			Top Gear 2		46,17
Der Produzent			*79,17	Tracksuit Manager 2	59,37	59,37
Der Reeder	79,17	85,77		Tripple Fun	46,17	
Der Seelenturm			65,97	Trivial Pursuit (B)	26,37	
Der Trainer 2	*65,97			Turbo Trax	65,97	
Die Siedler	46,17			Ult - Enemy Unknown	49,95	
Doppelpass (Anstoß + WCE)		79,17		Valkaria*	46,17	
Dune (B)	32,97			Wendetta 2135*		65,97
Dungeon Master 2		85,77		Whale's Voyage II	79,17	79,17
Erben der Erde	52,77	59,37	59,37	Wheelspin	46,17	
Eve's Doom*	79,17			Willi Lemkes Fußballm.		59,37
Evolution (Humans 3)		59,37	65,97	Wing Commander	32,97	
Exile	39,57		46,17	World Cup USA 94	52,77	
Fears		72,57		Worms	59,37	
Fields of Glory (B)	39,57			Xtreme Racing		59,37 *59,37
Fighting Spirit	*65,77	*65,77	*65,77			
Fire and Ice			46,17			
Flight of the Amazon Qu	65,97					
Hanse - Die Expedition	39,57	39,57				
Hattrick	65,97					
Hillsea Lido	46,17					
Hollywood Pictures	65,97					
Hugo	*65,97					
Impossible Mission 2025			39,95	Crystal Dragon		29,95
Ishar 3	49,95			Embryo		29,95
Jaktar - Der Elfenstein	52,77			Fußball Total		29,95
Jungle Strike			59,37	Whizz		29,95
Kid Chaos	52,77		34,95			
König der Löwen		59,37				
Lemmings			34,95			
Lost Vikings			39,95			
Lothar Matthäus 2	39,57			Base Jumpers		19,95
Lucas Arts Classic Adv	85,77			Beavers		29,95
Mad News	65,97			Gamer Gold Collection		29,95
MAG!	*85,77	*85,77				
Marvins Marvellous Adv			59,37			
Nemac IV	59,37			Zubehör:		
Nigel Mansell (B)	26,37			TP 173 Amiga/Atari Mouse		29,95
Obsession	65,77			TP 511 Controll-Pad		19,99
Odyssey	*85,97			Honeybee-Pad		49,00
Paws of Fury	52,77		46,17	TP510 Joystick		24,95
Pinball Dreams + Fantas	46,17					
Pinball Illusions		59,37	59,37			
Pinball Mania		65,97				
Pinball Prelude	52,77					
Pole Position: F1 Teamc	*85,77	*85,77				
Primal Rage		59,37				
Prince of Persia (B)	26,37					
Putty Squad*			85,77			
Rally Championchips	46,17	46,17				
Ran Trainer	79,17					
Red Baron (B)	26,37					
Rise of the Robots			65,97			
Road Kill			59,37			
Sensible Golf	59,37					

Lieferung per Postnachnahme: zzgl. 12 DM; Vorauskasse(Scheck): 9 DM, Versandkostenfrei ab 250 DM.  
- 5 DM Mindestumsatzabzug bei Bestellungen unter 50 DM. Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.

 Bestellannahme:  
Mo-Fr  
08-10  
Fon: 0771 64444  
Fax: 0771 64444

**Fon: 0771 64441**

**Quicksoft GmbH**  
**Am Rappenschneller 16**  
**78183 Hüfingen**

**VOLL INFORMATIV,  
VOLL ÜBERSICHTLICH,  
VOLL OK**

**NEU**

**DER ULTIMATIVE  
NETGUIDE FÜR  
SURFER**

Online kompakt

DM 5,- / ab 5,- / OS 40,-

# Online kompakt

Aktuelles aus Internet und Online-Diensten 8/96

## EXTRA-PLUS

Profi-Tips für Surfer:  
So sparen Sie viel Zeit und Geld im Netz!

IM TEST: NEUE  
HTML-EDITOREN

Eigene  
Homepage  
leicht gemacht

50 Seiten  
Online-Guide

SPECIAL  
Was bringt  
Java?

444 Internet-Tricks

Publizieren im Internet

Java

GROSSE  
MARKTÜBERSICHT

LITERATUR  
FÜR SURFER

**REPORTAGEN + NEWS + TESTS  
UND VOR ALLEM JEDE MENGE  
SITES FÜR JEDEN GESCHMACK  
MONATLICH AUF 84 SEITEN**

**JEDEN MONAT  
FÜR NUR 5,- DM  
NEU AM KIOSK!**

**MAILBOX**



noch in irgendeinem Bereich Fuß fassen könnte, darf zudem erstaunlich bezweifelt werden, weshalb wir doch wieder beim Zocken sind. Und da es den von Dir so hoch gelobten Konsolen da wirtschaftlich auch nicht so rosig geht (sie sind ja ebenfalls nicht in nennenswertem Umfang erweiterbar, wegen ständig neuer Modelle noch dazu extremem Konkurrenzdruck ausgesetzt und – im Gegensatz zu einem Spielcomputer wie dem Amiga – nur sehr begrenzt einsetzbar), schließt sich der Kreis...

ausgebracht, fehlen eigentlich nur noch die von Dir geforderten Innovationen seitens Escom, VIScorp oder wie der künftige Amiga-Eigner auch heißen mag. Der Vorwurf, wir seien gegenüber dem Amiga ganz allgemein nicht objektiv, ist hingegen... völlig berechtigt. Sorry, aber wir lieben unsere „Freundin“ nun mal und würden nahezu alles tun, um sie am Leben zu erhalten. Also schuldig im Sinne der Anklage?

**DER OPTIMIST**

In letzter Zeit geht es mit dem Amiga bekanntlich wieder aufwärts – über den Walker möchte ich sagen, daß man sich über das Design zwar möglicherweise streiten kann, aber endlich ist mal wieder ein neues Amiga-Modell unterwegs! Wenn technische Ausstattung und Preis dem entsprechen, was Ihr im Maiheft angekündigt habt, dann dürfte das ein wichtiger Schritt hin zum Überleben der „Freundin“ sein. Es erscheinen sogar wieder vermehrt Top-Games für unseren Rechner, und CD-Laufwerke erfreuen sich derweil weiter Verbreitung. Warum bringen die Hersteller eigentlich keine Sammel-CDs heraus, auf denen verschiedene Versionen desselben Spiels vertreten sind (z.B. ECS, AGA und CD<sup>3</sup>)? Man könnte sich dann beim Booten aussuchen, welche Fassung man spielen möchte...

schlägt Carsten Jahn aus Berlin vor.

*Das ist die richtige Einstellung: Man sollte nicht ständig und mit Recht neue Modelle fordern und sie dann bereits im Stadium des Prototyps wieder niedergängeln – jetzt haben wir so lange gewartet, da können wir auch noch ein paar Wochen oder Monate darauf warten, was Escom bzw. VIScorp nun tatsächlich auf den Markt bringt. Und Multi-Versions-Scheiben kommen in jüngster Zeit ja immer öfter heraus, wie unsere Testseiten immer wieder bestätigen. Auf Anhieb fallen uns da etwa die „Erben der Erde“ ein.*

*Eine schöne Schillerscheibe für den Amiga haben wir ja nun her-*

## NOCH'N OPTIMIST

Ich finde, den Leuten, die jetzt über den Walker meckern, wird man es nie recht machen können. Erst schreien sie nach besseren und trotzdem günstigen Amigas, und jetzt sind sie nicht zufrieden, weil der Walker angeblich ein schlechtes Design hat. Nun, sooo schlecht schaut er ja nun auch wieder nicht aus. Und seine Innenreien sind doch, vorausgesetzt, es werden 2 MB Chip-RAM eingebaut, für den Preis hervorragend! meint Gunnar Fischer aus Wunstorf.

*Ganz Deiner Meinung. Zumal das so häufig beanstandete Design ohnehin (wie berichtet) von Anfang an als vorläufig bezeichnet wurde.*

## DER FLOPPY-FLOP

Aufgrund Eures Kurzberichtes in der Mainummer kaufte ich mir den „Real Floppy Fix“ in der Hoffnung, daß nun endlich alle Laufwerksprobleme behoben seien. Aber weit gefehlt, denn nach dem Einbau stellte sich heraus, daß zwar das eine oder andere Game (z.B. „Soccer Kid“) jetzt tatsächlich wieder läuft, vieles aber (etwa „Mr. Nutz“, „Lollipop“, „Aladdin“ oder „Fears“) immer noch nicht. Da kommt man sich doch etwas über den Tisch gezogen vor – testet doch bitte in Zukunft solche Sachen vorher auf Herz und Nieren. Dieser Floppy-Fix ist jedenfalls eher ein Floppy-Flop!

ärgert sich Roland Koerner aus Burgsalach.

*Dein Ärger ist verständlich, doch trifft uns nun wahrlich keine Schuld: Zum einen haben wir den „Real Floppy Fix“ nur in einer Mixer-Meldung kurz vorgestellt und mangels Rezensionsexemplar eben nicht getestet, zum anderen ist es immer noch möglich, daß Du dummlerweise bloß ein nicht ganz funktionstüchtiges Exemplar erwischt hast. Dafür würde auch sprechen, daß Du Dich bisher als einziger über das Teil beschwert hast. Welche Erfahrungen haben denn andere Leser gemacht?*

## NETT IM INTERNET

- Der Walker soll ja auch über ein Laufwerk verfügen, das PC-Soft lesen kann. Ist es damit möglich, Programme vom PC zu nutzen?
  - Seit neuestem kann man ja mit dem Amiga auch ins Internet, aber ist er dafür nicht eigentlich zu langsam? Wenn ja, würde das doch sehr ins Geld gehen!
  - Wird der neue Walker auch mit der Textverarbeitung „Wordworth“ ausgeliefert (wie der neue 1200er)? Wenn nicht, welche Software wird dem Walker ansonsten beiliegen? Was taugt „Wordworth“ im Vergleich zu „Final Writer“? Wird es den angekündigten RISC-Amiga noch geben, oder ist er bereits bei VIS-corp in den Schubladen verschwunden?
  - Da ich auch Eure anderen Magazine lese, würde mich interessieren, ob das neue ONLINE KOMPAKT mehr für Amiga oder für PC gemacht wurde. Oder ist es Euch gelungen, alles miteinander zu verbinden?
  - Was ist die maximale Geschwindigkeit von CD-Laufwerken am Amiga?
- grüßt Matthias Mette aus Görlitz.

*1) Nein, es geht hier um das reine Lesen von Datenfiles – PC-Games werden sich damit definitiv nicht am Amiga abspielen lassen.*

*2) Die Geschwindigkeit des User-Rechners hat noch den geringsten Einfluß auf das Internet-Tempo. Viel wichtiger ist etwa, welche Übertragungsraten der Provider zur Verfügung stellt, wie schnell das verwendete Modem ist und wie hoch die Netzkapazität gerade ausgelastet ist, während man surft.*

*3) Beide Programme erfüllen locker alle Anforderungen, die man an eine Textverarbeitung heutzutage stellen muß; daher wär's eher eine Frage des persönlichen Geschmacks. Im Sharewarepool gibt es übrigens Demo-Versionen davon. Alle anderen unter diesem Punkt gestellten Fragen lassen sich in diesem Augenblick leider kaum hinreichend genau beantworten: Abwarten und Schnee trinken.*

# Computer



Heide 4 / 39261 Zerbst

Tel.: 03923-77164 Mailbox.: 03923-77165 Fax.: 03923-780168

### Amiga 1200

Amiga 1200 / 2MB	698,-DM	Amiga 1228 / 030 CPU-28MHz 1399,-DM
Amiga 1200 / 2MB / 170MB-HD 2.5"	899,-DM	6MB-RAM / 1080 MB-HD
Amiga 1200 / 2MB / 420MB-HD 2.5"	1059,-DM	Amiga 1250 / 030 CPU-50MHz 1549,-DM
Amiga 1200 / 2MB / 540MB-HD 2.5"	1198,-DM	6MB-RAM / 1280 MB-HD
Amiga 1200 / 2MB / 850MB-HD 3.5"	1039,-DM	Amiga Internet Surfer 1098,-DM
Amiga 1200 / 2MB / 1.27GB-HD 3.5"	1099,-DM	alle Amigas inkl. WB 3.1 und Magic Softwarepaket

### Monitore für Amiga

Panasync 5G 17" TCO '92	1229,-DM	Amiga 1438S 14" 15-40 kHz 529,-DM
Nokia Valuegraph 4177V 17"	1590,-DM	Amiga 1538S 15" 15-64 kHz 639,-DM

incl. 15kHz Fernsehtuner / Videotextdecoder

### Drucker

Panasonic KX-P2123 Nadel	399,-DM	HP Deskjet 860 Colour	669,-DM
Canon BJC 210 Colour	439,-DM	HP Deskjet 850 Colour	879,-DM
Canon BJC 4100 Colour	539,-DM	Epson Stylus Colour IIs	429,-DM
Canon BJC 610 Colour	779,-DM	Epson Stylus Colour II	599,-DM
Citizen Printiva 600 Colour	829,-DM	Epson Stylus Colour pro	899,-DM
Druckertreiber für alle gängigen Drucker a.a.			

### Festplattencontroller

incl. 8MB RAM Option	für Amiga 500	Amiga 2000	2.5"	3.5"
ohne Festplatte	179,-DM	149,-DM	170 MB	229,-DM
incl. 850 MB-HDD	489,-DM	459,-DM	340 MB	329,-DM
incl. 1.2 GB-HDD	549,-DM	529,-DM	540 MB	449,-DM
incl. 2.1 GB-HDD	729,-DM	679,-DM	850 MB	699,-DM
Oktagon 2008 SCSI Controller für A2-4000		269,-DM	Squirm SCSI Controller für A 8/1200	149,-DM

### CD-ROM Controller

für Amiga 500 / 1200	für Amiga 2000 - 4000	CD-ROM Laufwerke
Neu: Easy CD-ROM	Tandem CD-ROM	Mitsumi FX400 4x Atapi 89,-DM
PCMCIA Interface	CD-32 Emulation	Mitsumi FX600 6x Atapi 129,-DM
Netzteil	CD-Filesystem	Toshiba 5602B 8x Atapi 249,-DM
CD-32 Emulation	199,-DM	Panasonic 504 4x SCSI 249,-DM
	99,-DM	Toshiba 5401B 4x SCSI 259,-DM
		Toshiba XM3701B 6.7xSCSI 369,-DM

### Speichererweiterungen

Amiga 500 512 KB incl. Uhr / Akku	49,-DM	Modems
Amiga 500 2.0 MB incl. Uhr / Akku	179,-DM	TKR
Amiga 600 1.0 MB	99,-DM	14.400 Baud extern

### Turbokarten

Amiga 500 (MTEC)	68020 / 14 MHz / RAM Option bis 4MB	198,-DM	TKR
	68020 / 14 MHz incl. 4MB-RAM	299,-DM	14.400 Baud extern

### Amiga 600 (Apollo)

68020 28MHz RAM Option bis 8MB	289,-DM	Tristar 28.8 extern (ELSA)
68020 28MHz incl. 4MB-RAM	299,-DM	ELSA Microlink 28.8 TQV

### Amiga 1200 (MTEC / Blizzard)

68030 / 28MHz / RAM Option bis 8MB	198,-DM	Creatix
68030 / 28MHz / incl. 4MB-RAM	299,-DM	SG14.4S 14.400 Baud 189,-DM
68030 / 50MHz / RAM Option bis 16MB	329,-DM	SG 2834 28.800 Baud V.34 299,-DM
SCSI Option für Blizzard 1230/IV	229,-DM	USRobotics
		Sportster 33.6 V.34+ 419,-DM
		HST Courier 33.6 V.34+ 859,-DM

### Speichermodule

ZIP für Oktagon / Alfapower 2MB	179,-DM	Mustek Flachbettscanner DIN A4
SIMM Standard 1MB	59,-DM	Paragon 600 / 600dpi 449,-DM
SIMM PSII 72pin 4MB	89,-DM	Paragon 600SP / 600dpi 529,-DM
SIMM PSII 72pin 8MB	149,-DM	Paragon 800SP / 800dpi 749,-DM
SIMM PSII 72pin 16MB	249,-DM	EPSON Flachbettscanner DIN A4

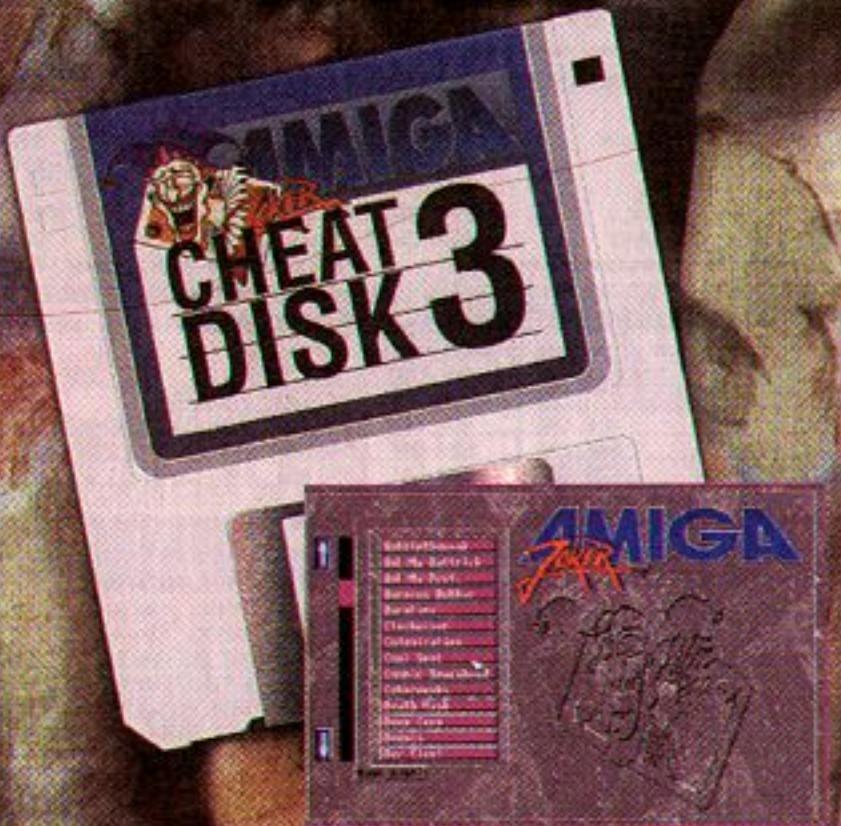
### Speichermodul

ZIP für Oktagon / Alfapower 2MB	179,-DM	GT 5000 Single Pass 749,-DM
SIMM Standard 1MB	59,-DM	GT 8500 Single Pass 1179,-DM
SIMM PSII 72pin 4MB	89,-DM	GT 9000 Single Pass 1449,-DM
SIMM PSII 72pin 8MB	149,-DM	ScanQuix Twain Treiber
SIMM PSII 72pin 16MB	249,-DM	für Mustek Paragon Scanner 149,-DM
		für Epson GT Scanner 149,-DM

### Software

Amos the Creator	Basic	79,-DM	Workbench 3.1 incl. Kickstartrom
Personal Write	Textverarbeitung	59,-DM	Amiga 500/2000 179,-DM
Final Copy II	Textverarbeitung	79,-DM	Amiga 600 179,-DM
Personal Paint 6.3	Grafik		

# NA, ENDLICH: DIE CHEAT-DISK 3 IST DA!



IM NEUEN LOOK  
UND ERSTMALS MIT  
DRUCK-OPTION  
SOWIE  
SEITENLANGEN  
MEGA-TIPS!

NUR 15,- DM

JETZT GELD SPAREN: ALLE  
DREI CHEAT-DISKS UND DAMIT  
DIE ULTIMATIVE LÖSUNGS-  
SAMMLUNG FÜR DEN AMIGA  
GIBT'S FÜR NUR 40,- DM!!!

## Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 6,50 DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

## MAILBOX



- 4) *ONLINE KOMPAKT* ist systemübergreifend im besten Sinne des Wortes, das Heft stellt hauptsächlich auf die Inhalte im Netz ab – zumal es grundsätzlich ziemlich egal ist, ob man mit dem PC, dem Mac oder dem Amiga surft. Wenn uns aber z.B. mal tolle neue Amiga-Software zum Downloaden unterkommt, werden wir das sicher entsprechend erwähnen.  
5) Technische Begrenzungen prinzipieller Natur gibt es da nicht.

## DIE KRAFT DER DOPPELTEN HERTZEN

- 1) Ich habe einen M1438S-Monitor und benutze ihn meistens für 3D-Games im Multiscan-Modus. Dabei bleibt aber immer ein großer, schwarzer Rand übrig, der Bildschirm wird also nie wirklich ausgenutzt. Also würde mich nun interessieren, ob es irgendwelche PD-Tools gibt, die diesem Mißstand abhelfen. Wenn ja, wie heißen sie, und woher bekomme ich sie?  
2) Ich habe vor, mir eine Graffiti-Karte zu kaufen – gibt es mittlerweile Graffiti-Patches dafür? Wenn ja, wo und wie? Falls nicht, kann ich die Karte dann auch als Laie ohne große Probleme programmieren? Hättet Ihr da vielleicht ein paar Tips auf Lager?  
3) Ich habe eine Blizzard-Turbo-karte mit 50 MHz. Wenn ich auf diese nun einen Coprozessor mit weiteren 50 MHz stecken würde, hätte ich dann 100 MHz? Außerdem sind dort 4 MB zusätzliches RAM drauf. Wenn ich nun später noch einmal 8 MB kaufe, könnte ich die dann mit den vorhandenen 4 verbinden, um insgesamt 12 MB zu bekommen?

löhert uns Toni Förster aus Reichenbach an der Fils.

- 1) Frohe Kunde, denn im Aminet bzw. auf den populären Aminet-CDs (Stückpreis im Versandhandel: 25,- DM) gibt es tatsächlich Treiber, die den Trauerrand um Deinen Screen vertreiben. Ah, deshalb heißen Treiber also Treiber!  
2) Die gesuchten Patches gibt es via Modem und die Nummer

0241/86 985 über die Nostalgic-Mailbox, Programmertips für die Graffiti-Karte von uns jedoch nicht da wäre schon ein ganzer Programmierkurs angebracht.

3) Eine wundersame Verdopplung der Taktrate ist auf diesem Wege keinesfalls zu erreichen (hey, da hat doch die Platine auch noch ein Wörtchen mitzureden!), zu einer besseren Performance dürfte er aber im Einzelfall doch führen. Das Zusammenrammen von RAM wiederum ist zumindest theoretisch denkbar, müßte in Deinem Fall jedoch gesondert geprüft werden.

## ABENTEUERLICH

- 1) Da ich ein großer Adventure-Freak bin, habe ich mir vor kurzem die CD-Version von „Erben der Erde“ gekauft. Ich war wirklich begeistert von der deutschen Sprachausgabe und dem tollen Sound. Aber nach zwei Tagen war ich durch, und erneut kam Langeweile auf. Ich frage mich, warum Firmen wie Adventure Soft oder Lucas Arts ihre Spalten-adventures nicht mit deutscher Sprachausgabe auf einen AGA-Amiga mit CD-Laufwerk umsetzen.  
2) Mein Bruder und ich planen, den Mac-Emulator „Shapeshifter“ anzuschaffen. Natürlich hoffe ich, über diesen Umweg ein paar Lucas-Adventures zu Gesicht zu bekommen. Welche gibt es denn da, und woher bekomme ich sie?  
3) Nächstes Thema: „Pirates! Gold“. Ich möchte mir nämlich gerne die CD-Version besorgen und daher wissen, ob sie wirklich auf jedem AGA-Amiga mit CD-ROM und Kick 3.1 ohne Abstürze, Grafikfehler und ähnlichen Ärgernissen läuft? hofft Christian Huberts aus Hildesheim.

1) Du fragst Dich, warum Firmen wie Adventure Soft und Lucas Arts ihre Games nicht auf den Amiga umsetzen? Nur, das fragen wir uns schon lange!

2) Abgesehen davon, daß Du Dir hoffentlich über die immensen Hardwareanforderungen im klaren bist, die der

„Shapeshifter“ stellt, wenn er vernünftig funktionieren soll: Was es an Lucas-Adventures für den Mac gibt (z.B. „Loom“, „Monkey Island 2“, „Vollgas“ oder „The Dig“), das gibt es ganz regulär im Softwarehandel.

3) In der Tat treten bei den Micro-Prose-Piraten häufig Abstürze auf und und... kurzen, wir raten ab!

### DER ABGEFAHRENE

An dieser Stelle gleich noch ein Bild, das es aus einsichtigen Gründen nicht in die Galerie schaffte – aber der dazugehörige Brief ist so abgefahren, daß wir uns einen Abdruck in der Mailbox einfach nicht verkneifen konnten!

### DER EINSICHTIGE

Ich möchte mich erst mal in aller Öffentlichkeit bei Euch entschuldigen – ich war nämlich einer der beiden, die Euch dieses geklauten Beispielbild für die Galerie zugesandt haben. Und dann habe ich sogar noch mein Copyright druntergepflanzt! Okay, das war nicht richtig, und als Entschädigung schicke ich Euch hiermit ein wirklich selbsterdachtes und selbstgemachtes Bild zu.

Noch was: Was würde passieren, wenn ich meinen 500er-Prozessor aus- und 'ne 1200er-CPU einbaue? entschuldigt und fragt sich Jörg N. aus Bottrop.

### THE ALIENATOR



Also, dieses doofe Bild hab' ich gemalt, weil ich unheimlich scharf auf die CD-Version von „Star Crusader“ bin. Benutzt habe ich dafür einen Faber Castell Minenstift (0,5 mm) sowie einen 2H-Bleistift, dessen Herkunft ich nicht mehr entziffern kann (abgekaut). Darstellen soll das Bild einen Typen, der auf dem Kopf eines Aliens steht, den Amiga Joker in der Hand hält, einige Einschußlöcher in der Panzerung vorweisen kann und vor kurzem (im Hintergrund noch sichtbar) ein Schaf und ein weiteres Alien in die Luft sprengte. Hinter ihm versucht übrigens ein drittes Alien, den Amiga Joker zu mopsen; die Ratte im Vordergrund ist hingegen bloß mein Maskottchen. kommentiert Oliver Simunic aus Regensburg sein Werk.

### AUSGEKICKT!

### FAT MAN



Entschuldigung akzeptiert, wir sind ja nicht nachtragend: Hier also „Fatman“, ein echtes Meisterwerk des Meisters. Für den „gefälschten“ AGA-Rechner gibt es indessen keine Entschul... äh, Möglichkeit. Und zwar deshalb, weil die CPU schon mal rein physikalisch nicht in den 500er paßt. Und selbst wenn, wäre die Taktfrequenz der Platine und damit die des davon abhängigen Prozessors ja nicht erhöht. Was hältst Du statt dessen von einer schicken Turbo-karte?

Ich war zutiefst enttäuscht, als ich in Eurer letzten Doppelausgabe vom Ende des Kicker Cups las. Ja, wieso denn? Weil der Verein immer nur zwischen Platz 6 und 12 stand? Oder haben die Blue Beißen am 13. und somit letzten

# Wial

Versand Service GmbH

**Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell  
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54**

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9:00 - 18:00, FR. 9:00 - 17:00

### Laden in Kassel

Fünffensterstraße 9  
Mo. - Fr. 9:00 - 18:00,  
Sa. 10:00 - 14:00 Uhr

### Laden in Augsburg

Karolinenstr./Ecke Karlstr.

Mo. - Fr. 9:00 - 13:00 + 13:30 - 18:00 Uhr,  
Sa. 9:00 - 12:00 Uhr

**ODIN** Hauptstraße 5  
A-3161 St. Veit/Gölsen

### Versand in Österreich

Tel.: 02763/2047 Fax: 02763/2031

Mo. - Fr. 9:00 - 17:00 Uhr

Umrechnungsmodus:

DM : öS = DM x 8

### AMIGA



AIRBUS A 320 II DT. ANL.	39,90
BATTLE FIELD CREATOR 2.05 (HIST. LIND)	59,90
BING I KOMPL. DT. (2MB + HD)	79,90
BLACK VIPER DT. ANL.	69,90
BRANNAN KOMPL. DT.	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DT.	49,90
CHAOS ENGINE II DT. ANL. *	64,90
FLAMINGO TOURS KOMPL. DT.	65,90
FLIGHT OF AMAZON QUEEN ENGL. VERS. 1 MB	65,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK - IKARION - KOMPL. DT.	79,90
HATTRICK BUNDESLEAGUE MANAGER 3 KOMPL. DT.	49,90

**HUGO KOMPL. DT. \* 59,90**

KARGUN 1MB KOMPL. DT.	39,90
LOLLYPOP DT. ANL.	39,90
MAGI KOMPL. DT.	75,90
MEGARTS HOCKEY KOMPL. DT.	39,90
NEMAC IV DT. ANL.	49,90
ODYSSEE	39,90
REVOLUTION KARTENSPIELSAMMLUNG	29,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EM EDITION	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	49,90
SPHERICAL WORLD 1MB KOMPL. DT.	69,90
SUPERSKIDMARKS DATA DISK	29,90
TRACK SUIT MANAGER 2	45,90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - KOMPL. DT.	39,90
WORMS KOMPL. DT.	65,90

### AMIGA Sonderposten

3 D CONSTRUCTION KID 2.0 KOMPL. DT.	19,90
ALL DOGS GO TO HEAVEN	19,90
APPROACH TRAINER (AIRBUS) KOMPL. DT.	29,90
AUFSCHEWUNG OST. KOMPL. DT. 1MB	9,90
B.C.KID	19,90
BEASTLORD DT. ANL.	19,90
BEHIND IRON GATE DT. HANDBUCH	24,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DT.	24,90
BIONIC COMMANDO	9,90
BLACK CRYPT	29,90
BLITZKRIEG 1MB	9,90
BUDOKHAN DT. ANL.	9,90
CAMPAGN DT. ANL.	24,90
CAMPAGN 2 DT. ANL.	24,90
CARRIER COMMAND	9,90

### COLONIZATION 29,90

DAIRSEED DEUTSCHE ANL.	24,90
DEATHMASK	19,90
DER REEDER KOMPL. DT.	49,90
DELUXE STRIP POKER 2	19,90
DESERT STRIKE	19,90
DINGSDAI KOMPL. DT.	9,90
DRAGON STONE DT. ANL.	19,90
DUNE 1	19,90

### AMIGA 1200

ALADDIN	29,90
BING I KOMPL. DT.	79,90
CHAOS ENGINE II DT. ANL. *	54,90
DER REEDER KOMPL. DT.	49,90
DER SEELENTURM KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON MASTER II KOMPL. DT.	75,90
FEARS	29,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
LION KING (KÖNIG D. LÖWEN)	24,90
MAGI KOMPL. DT.	75,90
PRIMAL RAGE DT. ANL.	59,90
PUTTY SQUAD DT. ANL.	69,90
SLAM TILT DT. ANL.	49,90
SPIRIS LEGACY DT. ANL.	54,90
VIROCOP DT. ANL.	19,90
VIRTUAL KARTING	49,90
WATCHTOWER DT. ANL.	45,90
WEMBLEY SOCCER	19,90
XTREME RACING	19,90

\* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00;

Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!



Spieltag doch zu hart zugebissen? Und wer bekommt nun die restlichen 184.000 DM aus der Vereinskasse? Wechselt Brork ins Ausland? Schließlich wird er in seinem zarten Alter doch nicht die Fußballschuhe an die Keule hängen? Aber mal ehrlich: Könntet Ihr nicht noch diese Saison zu Ende spielen? Ihr habt noch nicht mal eine Vorwarnung gegeben! Wer nimmt mir jetzt die zahlreichen Fanartikel zum FC JOKER ab? schnieft Thomas Ertel aus Salzgitter.

*Wir geben's ja zu: Die Entscheidung für das Joker-Imperium und gegen den Kicker-Cup ist einigermaßen kurzfristig gefallen. Aber das neue, viel flexiblere Konzept, bei dem Ihr gegen die DOSianer antreten könnt, hat uns halt so sehr überzeugt, daß wir es gleich in die Praxis umsetzen wollten. Als Trost darfst Du für Deine Fanartikel die Vereinskasse behalten – obwohl wir mit dem Geld eigentlich Brork zum interstellar-imperialen Büroboten unschulen wollten...*

### DER IMPERIALE DOPPELAGENT

Erst mal vielen Dank, daß Ihr meinen Brief zum Softwareproduzenten-Aufruf in der letzten Mailbox veröffentlicht habt. Jetzt, am Tag nach Erscheinen des Heftes, sind bereits sechs Kärtchen eingetroffen. Das scheint mir doch ein guter Anfang zu sein. Nun aber zum eigentlichen Thema: Die Idee des Joker-Imperiums ist geradezu genial! Endlich können sich Amigos und Einge-DOSter im direkten Duell messen, anstatt Schimpftiraden auf die jeweils andere Seite loszulassen. Hoffentlich gibt es hier aber keine Manipulationen! So könnten sich die PCler doch z.B. als Amiga-User ausgeben und ganz unlogische Züge einschicken, um die anderen reinzureiten (umgekehrt natürlich auch). Gut, das ist vielleicht eine etwas abseitige Idee, aber möglich wäre es doch, oder? fürchtet P. Hartfil aus Duisburg.

*Okay, möglich wäre es. Möglich wäre freilich auch, daß morgen*

*der Mond vom Himmel fällt – genau auf Duisburg. Anders gesagt: Unser Vertrauen in die Menschheit verlangt es einfach von uns, nicht zu glauben, daß die Teilnehmer eines Postspiels zu derart dummen Mitteln greifen.*

### DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK

Jeden Tag schaut der imperiale Postraumer im Spiralnebel von Grasbrunn vorbei, um uns eine Ladung Leserbriefe in die Redaktion zu beamen – und weil wir uns nicht mit den Tie-Fightern der Telekom anlegen wollen, bitten wir Euch hiermit recht schmerzlich, uns auch weiterhin mit Fragen, Anregungen, Themen, Statements oder Bestechungsgeldern zu versorgen. Ebenso wichtig ist das RÜCKPORTO (Marsianer und andere Ausländer verwenden dazu bitte Internationale Antwort-scheine), da uns Darth Vader andernfalls eine persönliche Beantwortung strikt untersagt hat. Auch ein leserlicher Absender wäre in diesem Sinne kein Fehler,

während die sinnreichsten Zuschriften natürlich wieder auf diesen Seiten veröffentlicht werden. Und natürlich freuen wir uns ebenso über E-Mail, bloß sind auf elektronischem Wege keine Abo- oder Shop-Bestellungen, Teilnahmen an Preisausschreiben etc. möglich. Zum guten Schluß noch unsere möglichen wie unmöglichen Adressen:

**JOKER VERLAG  
„MAILBOX“  
BRETONISCHER RING 2  
D-85630 GRASBRUNN**

**E-MAIL AOL:  
joker mags**

**E-MAIL COMPU-SERVE:  
100332,322**

**E-MAIL INTERNET:  
100332.322@compu  
serve.com  
oder  
joker mags@aol.com**

**E-MAIL T-ONLINE:  
089463700**

# Krieger



# ALIENS IM ABO

Außerirdisch schön: Wer den Amiga Joker jetzt abonniert, spart fortan nicht nur Zeit und Geld, sondern bekommt obendrein einen vollwertigen Level aus **ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS**, dem neuen Knaller von Team 17!



DIE IRRE TREUEPRÄMIE FÜR NEUABONNENTEN UND VERLÄNGERER: EIN SPIELBARER LEVEL AUS „ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS“ MIT ALLEN SCHIKANEN!!!

Ganz recht, Abonnenten überlassen wir alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9,-, also für nur 63,- DM (bei Lieferung ins Ausland: 75,- DM). Außerdem lassen wir weder sie noch ihre Hefte im Regen stehen, sondern garantieren die portofreie Postzustellung in wettersicherer, aber dennoch umweltschonender Klarsichtverpackung. Der Versand erfolgt dabei übrigens unter Garantie bereits eine Woche vor dem offiziellen Verkaufsstart am Kiosk!

Jetzt aber zum Hit für Neuabonnenten: Ihr erhaltet EIN VOLL SPIELBARES LABYRINTH AUS „ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS“ MIT ALLEN FEATURES UND OPTIONEN wie regelbaren Grafikdetails, Automapping, Sound etc. – NOCH EHE DER NEUE HAMMER VON TEAM 17 OFFIZIELL ERHÄLTLICH IST!

Alles, was Ihr dafür braucht, ist ein AGA-Rechner ab 2 MB Fast-RAM und den nachstehenden Coupon. Wer ihn ausfüllt, darf sich dann übrigens bei jeder Verlängerung des Abos auf eine weitere Treueprämie in Topqualität freuen. Also ran an den Stift, denn dieses Superangebot gilt nur im Juni und Juli!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen  
bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

ICH BEZAHL DURCH BANKABBUCHUNG

KONTOINHABER: \_\_\_\_\_

KONTO - NUMMER: \_\_\_\_\_

GELDINSTITUT: \_\_\_\_\_

BANKLEITZAHL: \_\_\_\_\_

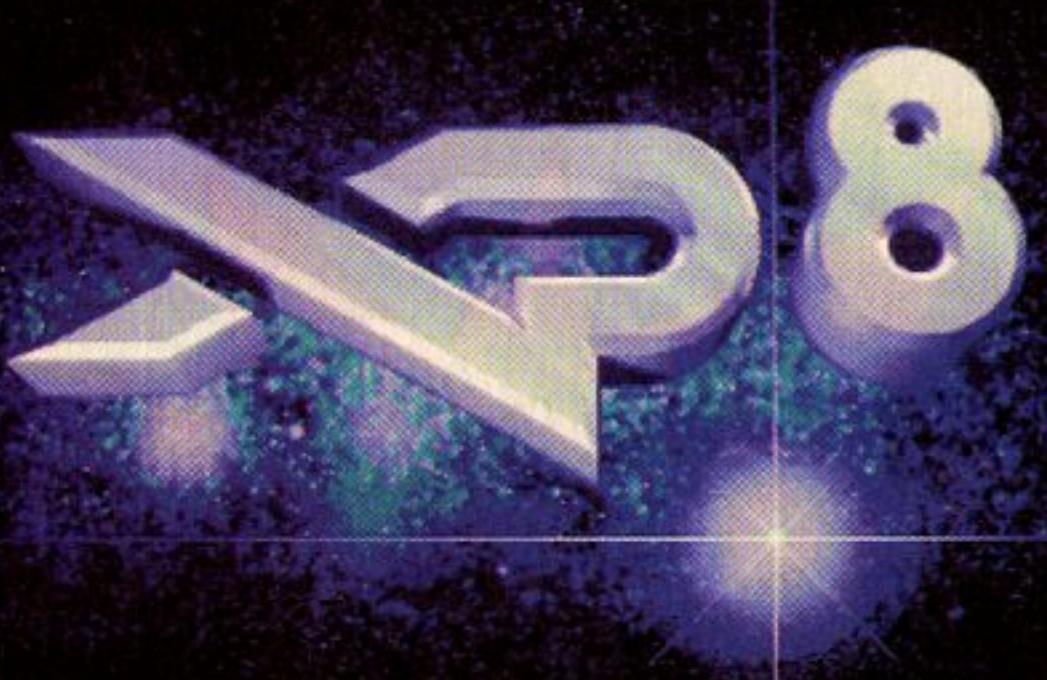
ICH BEZAHL PER VORKASSE  
(SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHL NACH RECHNUNGSERHALT DURCH  
ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:  
NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:  
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ  
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

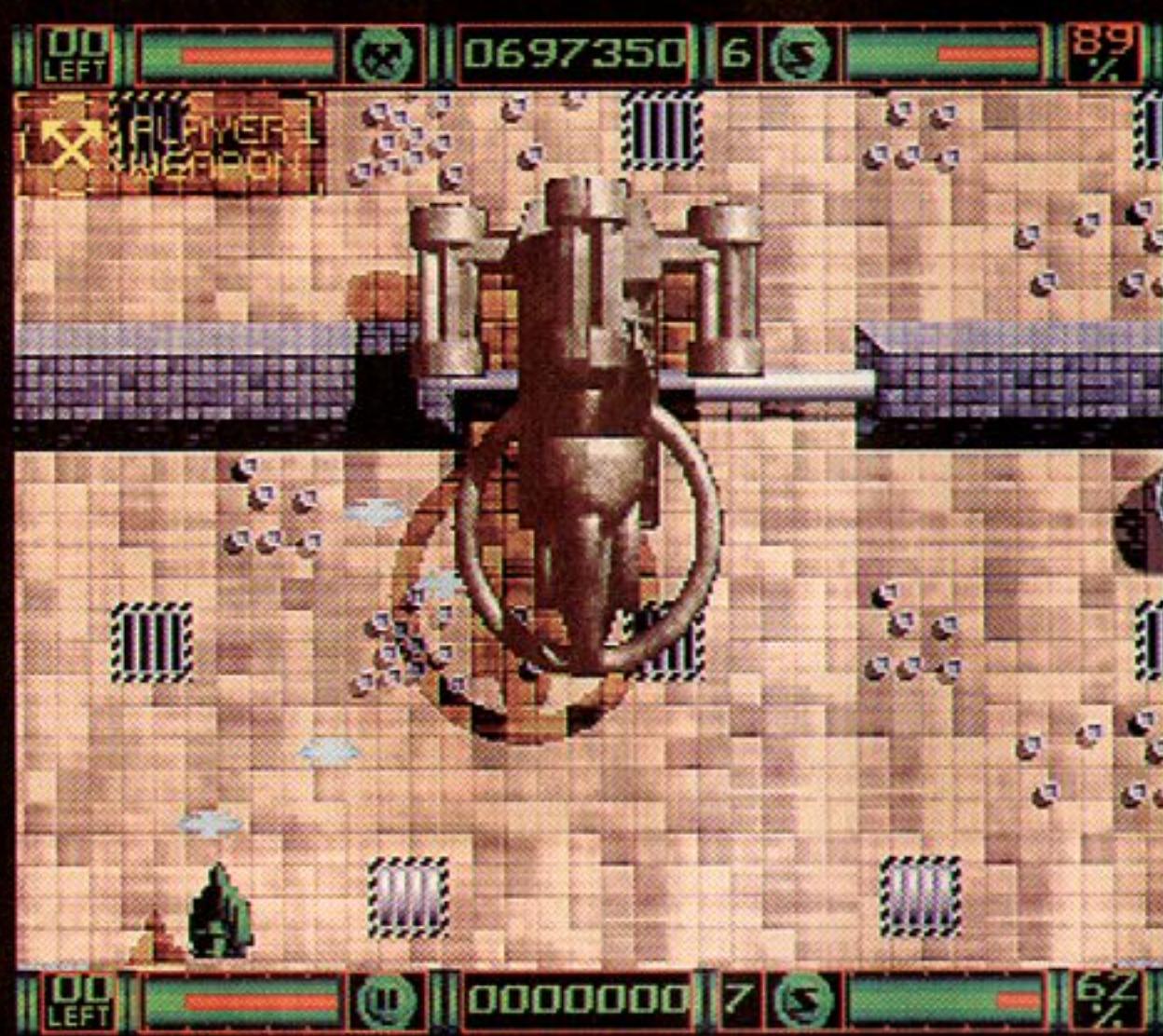


Attackeee!!!

**Ostern oder nicht, die Newcomer von Weathermine Software stehen auf Überraschungen: Ohne jede Vorwarnung durch ein Demo oder wenigstens eine Presseankündigung haben sie uns ein schickes Baller-Ei exklusiv ins AGA-Nest gelegt!**

Wenn man auf Superlative steht, könnte man diesen vorwiegend vertikal scrollenden Alien-Schlachthof sogar als das Genre-Highlight des Jahres bezeichnen. In der Sache trifft dieses Kompliment durchaus zu – aber man muß es natürlich vor dem Hintergrund sehen, daß Amiga-Action der klassischen Machart momentan nur aus den nicht immer schmackhaften Quellen des Public Domain-Pools sprudelt, während sich die kommerziellen Softwarehäuser zuletzt praktisch alleamt in mehr oder weniger ansprechenden 3D-Labyrinthen herumtrieben. Beruhigenderweise haben wenigstens die Storyschreiber in dieser ballerarmen Zeit nichts von ihrem Handwerk verlernt: Wie schon beim allerersten Auftauchen von Außerirdischen auf einem Computerbildschirm geht es auch hier mal wieder darum, in ferner Zukunft eine Alieninvasion abzuwehren und so die menschliche Zivilisation vor dem Untergang zu bewahren...

Bevor man dazu das Cockpit eines schwerbewaffneten Raumgleiters bestiegt, um die bösen Aggressoren wegzuzaubern, landet man erst mal in einem Optionsmenü mit einem schier beispiellosen Serviceangebot. Wahrhaftig, hier ist nun wirklich jede Kleinigkeit einstellbar! Zum Beispiel, über wie viele und wie kräftige Schutzschilder der eigene Raumer verfügt oder ob deren Zustand bei der Vergabe der Levelcodes gleich mitgespeichert werden soll. Erfragt wird auch, wie häufig



Ein Mittelgegner in Arbeit...



#### LEVEL 1: DER ANFLUG

Im ersten Abschnitt stellen sich dem Weltraumpiloten meist recht überschaubare Angriffsformationen in den Weg. Ab und an kreuzen zusätzlich Meteoritenstürme und extragroße Endgegner die Flugbahn, doch lassen diese sich relativ locker ausmanövrieren.

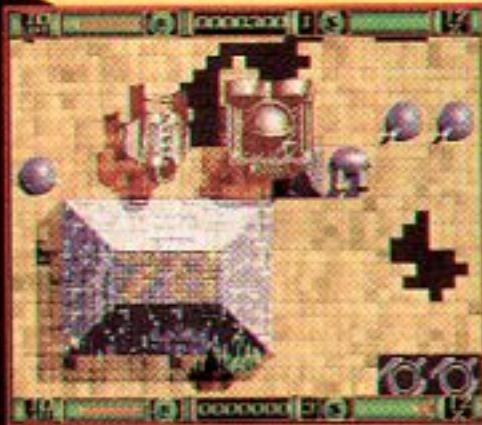


Der ist bald nur noch halb so groß!

## LEVEL 2: DER VORPOSTEN

Die Landung in der Alien-Orbitstation ist mit der Aufgabe verbunden,

Satellitenschüsseln zu zerstören und so die gegnerische Kommunikation zu unterbinden. Zu achten ist dabei vor allem auf automatische Geschütztürme, wendige Kamikaze-Angreifer und deren überraschende Flugmanöver – und nicht zuletzt auf hohe Gebäude, die bei Kollisionen am Energiepolster nagen.



Powerups vorbeifliegen dürfen und ob diese in vorgegebenen Intervallen oder erst auf Beschuß hin ihr Aussehen und damit ihre Funktion ändern. Des Weiteren kann die eigene Waffe nach einem Feindtreffer an Durchschlagskraft ver-

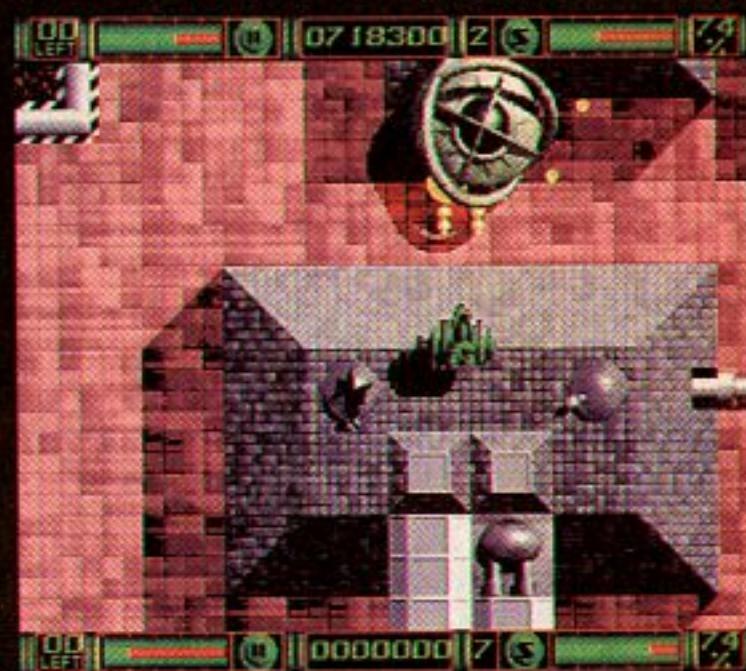


Flug durch die Betonwüste



Eingekreiselt...

lieren oder auch nicht. Außerdem darf man sich dazu äußern, wie man es mit der Unterstützung durch einen zweiten Mitspieler und der Anzahl der Leben bzw. Continues halten will. Schließlich gibt es noch die Möglichkeit, nach einem Game Over per „Quickstart“ sofort wieder durchzustarteten, was im Floppy-Betrieb die sonst fälligen Ladepausen minimiert. Last not least steht die Art der Steuerung zur Disposition: Stick- und Keyboard-Kanone schalten per Spacetaste zwischen den verschiedenen Waffensystemen um, Pad-Piloten erledigen das mit dem zweiten Button. Um den Spieler in den Besitz der passenden Waffen zu bringen, beschreitet XP8 den unter vertikal scrollenden Ballereien üblichen Weg. Gelegentlich kommen also dicke Frachtschiffe hereingeschneit und hinterlassen nach ihrem Abschuß etliche Extra-Icons, die langsam herabschweben und dabei periodisch ihr Aussehen bzw. ihre Funktion verändern. Je nachdem erhält man dann beim Einsammeln vielleicht eine Auffrischung für den geschundene Schutzschild oder Zusatzkanonen nach genreüblichem Strickmuster – die Schußfrequenz von Diagonal- und Rückwärts-Projektil, Streuschuß und anderen Waffengattungen lässt sich zudem durch weitere Extras erhöhen. Äußerst praktisch sind auch die (fest im Gelände installierten) Smartbombs, deren Explosion zumindest die Feinde kleineren Kalibers mit ins Verderben reißt. Die größeren Mittel- und Endgegner verlangen dagegen schon nach individueller Behandlung, was aufgrund ihrer unterschiedlichen Bauweise und Angriffstaktik alles andere als ein Zuckerschlecken ist. Abgesehen von den



Ein Schuß vor den Bug

pflichtgemäß handelnden Gegnern erschweren aber auch ein paar kleine Macken des Spieldesigns den Flug durch die fünf großen XP8-Welten. So stehen manchmal hohe Gebäude im Weg herum, die im Kollisionsfall natürlich den Raumer massiv beschädigen. Und leider ist die nahende Gefahr optisch nicht immer rechtzeitig (z.B. am Schattenwurf) zu erkennen. Ja, selbst das vorbeugende bzw. -warnende Beschießen hilft da nicht weiter, weil die Geschosse durch solche Türme einfach kommentarlos hindurchrasen. Schwamm darüber, woanders entdeckt man dafür viele Beweise für die Detailverliebtheit der Programmierer: Die Mittel- und Endgegner zeigen ihre verbliebene Restenergie ganz ordentlich mit einer Prozentziffer an, während andere Feindraumer beim ersten Treffer

## LEVEL 3: DER FEINDPLANET

Der turboschnell scrollende Highspeed-Tunnel strotzt nur so vor Barrikaden und Gegnern, die sich oft listig von hinten heranpirschen, beim Vorausflug aber die optimale Flugbahn verraten. Ziel ist es, erst die Plasmaringe und dann den großen Truppentransporter zu zerstören, der immer wieder kurz vorbeischweift und seine Projektilen gleich dutzendweise abfeuert.



#### LEVEL 4: DIE MILITÄRBASIS

Hier findet die Vorbereitung der Endoffensive statt: Man muß die

Atombunker zerstören, ohne sich dabei von automatischen Stalinorgeln treffen, von Turbo-Flammenwerfern rösten oder den rundumfeuernden Flak-Installationen ins Nirvana befördern zu lassen.



Extra-Transporteur im Anflug



Einer der wenigen ruhigen Momente

qualmen, beim nächsten ihre bisherige Flugbahn verlassen und schließlich in Dutzende Einzelteile zerbersten.

Daß dabei laufend neue Grafiken von Floppy oder HD nachgeladen werden, fällt in der Hitze des Gefechts gar nicht auf. Denn das Scrolling ist immer butterweich und verkneift sich jegliches Ruckeln, trotz der imposant großen und bunten Sprites, die teilweise den Bildschirm bevölkern. Auch die vollständig gerenderten und astrein animierten Angreifer sehen todschick aus, was man über die Hintergrundlandschaften nicht unbedingt behaupten kann: Wie anhand der hier wiedergegebenen Levelgrafiken klar zu erkennen ist, mangelt es den fünf Welten vor allem an Abwechslung und Eigenständigkeit. Dieses Manko wird durch die mitreißenden Begleitmelodien und die originellen Sound-FX allenfalls zum Teil wieder wettgemacht.

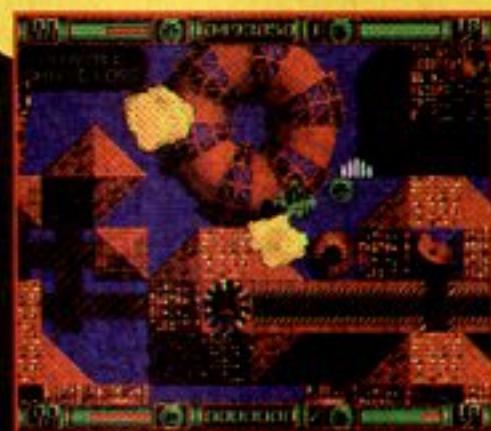
Der langen Rede kurzer Sinn: XP8 ist im Großen und ganzen solide gemacht, ungewöhnlich optionsreich und bereitet

besonders im deutlich einfacheren Duo-Modus eine Menge Spaß. Der Actionhammer schlechthin ist das Game deswegen sicher nicht, aber es bringt doch eine ganze Menge Spannung auf den Amiga-Monitor. (rl)

## AGA ONLY

#### LEVEL 5: DIE ALIEN-HEIMAT

Die letzte Station des Action-Rundflugs ist der Heimatplanet der Aliens. Bevor im Finale das Zentralgehirn plattgemacht wird, ist eine bunte Auswahl der bereits bekannten Angreifer zu bezwingen: Minen, im Boden verborgene Raketenstarter, Rundum-Flammenwerfer und Kamikazeflieger werfen sich hier noch einmal alle gleichzeitig in die Schlacht.



**XP8**  
(WEATHERMINE SOFTWARE/EFFIGY)

#### BALLER-ACTION

**79%**  
„LET'S FETZ!“



<b>GRAFIK</b>	<b>77%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>85%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>76%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>80%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>88%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>74%</b>

#### VARIABEL

<b>PREIS</b>	<b>DM 69,-</b>
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	NEIN

## Info-Paket gratis!!

Sie möchten noch weitere Informationen über unser Lieferprogramm??? - Dann fordern Sie doch einfach unser kostenloses Info-Paket an. In unserem Gesamtkatalog finden Sie ausführliche Beschreibungen aller Produkte. Dazu erhalten Sie eine aktuelle Ausgabe unserer CD-News, die wir regelmäßig für die Mitglieder unseres Multimedia-Clubs herausgeben. - Hier gibt es übrigens auch Infos zu Sony Playstation und Sega Saturn!!

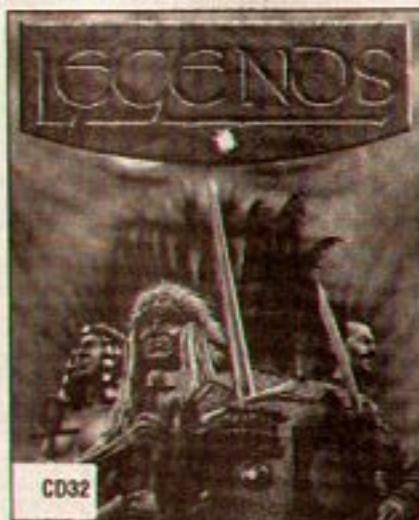
# Multimedia Corner

## CD 32

Alien Breed 3D	59.90
Banshee	14.90
Black Viper	65.-
Bubba 'N Stix	9.90
Bump & Burn	12.90
Cedric	65.-
Chuck Rock 1 & 2	je 9.90
Dark Seed	19.90
Dragonstone	9.90
Elite 2	29.90
Erben der Erde	55.-
Evolution - Humans 3	55.-
Exile	36.-
Fears	69.90
Fields of Glory	19.90
Fire & Ice	14.90
Gamer Gold Collection	19.90
Gloom	37.90
Honeybee Joypad	39.-
Humans	24.-
Legends	39.90
Lemmings	19.90
Naughty Ones	19.90
Nigel Mansell	29.90
Out to Lunch	15.-
Paws of Fury	33.-
PGA European Tour	14.90
Pinball Illusions	59.-
Photolite	39.90
Prey	14.90
Rise of the Robots	39.90
Roadkill	59.-
Sensible Soccer	19.90
Skeleton Krew	9.90
Speris Legacy	59.90
Star Crusader	54.-
Super Streetfight. II Turbo	49.90
Super Skidmarks	37.90
Vital Light	12.90
World Atlas	49.90
Worms	57.90
Zool	29.-

### Legends

Disk-Version: 39.90 DM  
CD-Version: 39.90 DM



## Amiga-Spiele

Alien Breed 3D AGA	59.90
Aufschwung Ost	14.95
Behind the Iron Gate	14.90
Biling! ECS	79.90
Biling! AGA	89.90
Bloodnet	24.-
Breathless AGA	59.90
Caribbean Disaster	57.90
Cedric	69.90
Coala	49.90
Colonization	79.90
Crystal Dragon	17.90
Der Reeder AGA/ECS	je 59.90
Dungeon Master AGA	79.90
Embryo	9.90
Fears AGA	69.90
Fußball Total AGA/ECS	je 9.90
Hattrick!	59.90
Hillsea Lido	39.90
Jaktar	49.90
Flight of Amazon Queen	69.90
Gloom AGA	34.90
Gloom Deluxe	49.90
Jurassic Park AGA	19.90
Kingdoms of Germany	37.90
Lothar Matthäus	9.95
Mad News	57.90
Mag! ECS/AGA	je 77.90
Nemac IV	39.90
Obsession AGA	49.90
Odyssey	34.90
Pinball Illusions AGA	59.90
Pinball Mania AGA	59.90
Populous 2	19.95
Primal Rage AGA	59.90
Ran Trainer	29.-
Reunion AGA	24.90
Rings of Medusa Gold	37.90
Sens. World of Soccer	39.90
Sim Ant	37.90
Sim City 2000 AGA	69.90
Slam Tilt AGA	49.90
Soccer Kid AGA	19.95
Soccer Stars 96	69.90
Speris Legacy AGA	65.-
Spherical Worlds	65.-
Star Crusader AGA	49.90
Star Trek 25th Ann. AGA	27.90
Super Skidmarks	34.90
Super Streetfight. II Turbo	44.90
Super Tennis Champs	39.90
Super Tennis Ch. Data	24.90
Time Keepers	39.90
Total Football	62.50
Turbo Trax	9.90
UFO	44.90
Virtual Karting AGA	39.90
Vital Light	14.90
Watchtower AGA	45.-
Whales Voyage II	69.90
Whizz	9.90
Willi Lemke Fussball	69.90
Worms	59.90
X-Treme Racing	49.90
Zeewolf 2	49.90

## Amiga-CD

17 Bit Collection	29.90
3D Gfx	45.-
AGA Experience 2	27.90
Amiga CD-Sensations 1	17.90
Aminet 6-12	je 19.90
Aminet Set 1-3	je 49.90
Artworx CD	24.90
Assasins Game Coll. 2	39.90
Brotkasten CD	29.90
C64 Sensations	24.90
Color Library	24.-
Eric Schwartz CD	37.90
Euroscene 1	14.90
Fractal Universe	14.90
Fun Clips	29.90
Gamers Delight 2	29.90
Giga PD 3.0	24.90
Goldfish 3	29.90
Megahits 7	29.90
LSD & 17 Bit Comp.	19.90
Magic Publisher	69.90
Magic WB Enhancer CD	37.90
Maxon Cinema 4D Classic	65.-
Meeting Pearls 3	13.90
Mods Anthology	49.90
Movie Maker Spec. Eff. 1	79.90
Network CD	34.90
Octamed 6	49.90
Online Library 1	39.90
Personal Suite	69.90
Photogenics 2	189.90
Prof. Fonts & Clipart	9.90
RHS-Color-Kollektion	27.90
RHS-DTP-Kollektion	19.90
Scene Storm	37.90
Sci-Fi-Sensations	39.90
Software 2000 2 CD-Set	39.90
Sounds Terrific 2	39.90
Speccy Sensations 2	29.90
Spieleliste 2	37.90
Steuer Profi 95	49.90
Textikon	49.90
The Global Amiga Exp.	27.90
Tools Uni. - Blanker Coll.	22.-
Turbo Calc 2.1	19.90
Utilities 2	39.90
Utilities Experience	39.90
Workbench Add-On	33.-

Euroszene 2 - 600 MB Amiga-Demos und Musik!!!! 38.-



## Anwendungen

Animage	199.-
Adorage 2.5	199.-
Ami-File-Safe Pro	129.-
Amos The Creator	29.90
Asim CDFS 3.x	109.90
Cache CDFS incl. IDEFix	79.90
CD Write	64.-
CyberGraphX	69.90
Data Base Prof. 3.0	85.-
Deluxe Paint 5	129.90
Diavolo Backup Pro.	119.-
Directory Opus 5	99.90
Disksalv 3	69.-
Dos Control 6	69.-
Fibuman e	359.-
Final Copy 2	69.90
GP Fax	79.90
Guru ROM	89.90
Image F/X	379.-
Maxon CAD 2.5	289.-
Maxon Cinema 4D 3	289.-
Maxon Tools 2	84.-
Maxon Twist 2	289.-
Maxon Twist Organizer	84.-
Multimedia Experience	79.90
Picture Manager 2.0	99.90
Power Titler	74.90
Siegfried Antivirus	58.-
Siegfried Copy	69.90
Turbo Base	129.-
Turbo Calc 3.5	179.90
Turbo Print Prof. 4.1	109.90
Videoscape	59.90
Wordworth 5	179.90
X-Copy & Tools	44.-
X-DVE 2.0	159.-

## Hardware

A 1200 Magic	699.-
A 1200 Magic 170 HD	949.-
A 1200, 1.2GB HD, 6-f. CD	1279.-
Graffito Digitizer S-VHS	279.-
6-fach CD-ROM f. A1200	229.-
M-Tec 1230 28 MHz	199.-
M-Tec SCSI für 1230	175.-
Megalosound Sampler	79.90
MIDI-Interface	59.-
Monitor Amiga 1438S	519.-
Nullmodemkabel	14.90
Squirrel SCSI-Controller	129.90
Surf Kit	299.90
SX32, 4 MB, 170 MB HD	666.-
Techno Sound Turbo II	129.-

Jetzt aufrüsten!!!!  
RAM PS/2 für  
Turbokarten  
oder SX32 / Shuttle

4 MB 65.- DM  
8 MB 119.- DM

A1200, 1.2 GB FP, 6-fach CD,  
28 MHz Turbo, 4 MB Fast-RAM

1499.- DM

## Versand & Laden:

Multimedia Corner GbR  
Friedrich-Ebert-Straße 431,  
47178 Duisburg-Walsum (B8)  
Tel. 0203 / 4791607, 478650, Fax 0203 / 4792255

Versand: (ab 500.- versandkostenfrei)  
Post-NN 9,- DM, VK (Scheck o. Bar) 6,- DM  
Ausland (nur VK) 18,- DM

# ALIEN BASH

Während die zweite Chaosmaschine der Bitmap Bros. wohl erst im Herbst anlaufen wird, sorgt seit einigen Wochen das One-Level-Demo einer tollen Shareware-Variante für Furore – wir hatten die Endversion im Test!

Wer „Chaos Engine“ liebt (und welcher Fan geistreicher Söldner-Action täte das nicht?), der hat vor einigen Ausgaben gewiß unser PD-Special zu diesem Game verschlungen. An die Vollversion zu gelangen, erwies sich bislang jedoch als problematisch, da nur direkt über die englischen Autoren möglich. Inzwischen haben sich aber PD-Profis wie die bei Nordlicht ein Herz gefaßt und importieren das feine Spiel zum Tiefstpreis von 39,- Mark. Dafür erhält man quasi „Chaos Engine 1.5“: Die optischen Anleihen am Bitmap-Klassiker sind unverkennbar, das Gameplay wurde nahezu unverändert übernommen.

Anders gesagt streift ein schwerbewaffneter Friedensstifter durch acht in alle Richtungen scrollende Feindgebiete, zappt Fantasymonster weg und verbeißt sich in kleinere Rätselnüsse. Per Schalter werden da Felsen freigesprengt, Barriaden versenkt, Monstergatter versiegelt oder Brücken entfaltet. Unterdessen ebnen Schlüssel-Puzzles den Weg, der den Findigen auch in geheime Bonuskammern führt. Die darin verborgenen Moneten münzt ein Shop nach Levelende in frische Energiereserven, neue Munitionsvorräte oder bessere Waffen um. Und so kommen bald umschaltbare Raketenwerfer, Granaten und Dreiwege-Schuß im Kampf gegen zielsicher auf



das Spielsprite zustrebende Aliens, am Energievorrat nagende Raupen oder feuige Vulkanpflanzen zum Einsatz.

Die drei Anfangsleben sind somit ständig in Gefahr, ohne daß Rettungsanker in Form von Spielständen, Levelcodes oder Continues in Sicht wären. Immerhin weist ein Radarscanner in den verzweigten Labyrinten die Richtung zu den Geisen, nach deren Befreiung jeweils dieselbe Endgegner-Konfrontation zu meistern ist. Allerdings variiert der Großmotz dabei immer wieder seine Taktik und ruft auch mal Verstärkung (z.B. Flammenwerfer-Bataillone) hinzu. Mehr gibt's über das Gameplay eigentlich nicht zu sagen, doch hält das clevere und abwechslungsreiche Leveledesign den Spieler mit originellen Ideen bei Laune. Die flexible

Steuerung (laufen und/oder stehen während des Schießens) per Tastatur, Stick oder Zwei Button-Pad und eine gelungene Präsentation tun dann das übrige, um Alien Bash II zum Genuss zu machen. Wer also blubbernde Luftblasen, liebevoll animierte Blumen, Schnee und Regen sowie phantasievolle Gegner sehen und eine Titelmusik, etwas Sprachausgabe plus jede Menge knackiger Sound-FX hören will, während er intelligente Action-Probleme löst, der ist hier bestens auf-



Der Kampf geht in die heiße Phase



Wenn das mal Robin Wood sieht!

gehoben. Ja, wenn noch ein Duo-Modus integriert wäre, könnte man glatt auf „Chaos Engine 2“ verzichten... (rl)

ALIEN BASH II (GLEN CUMMING/MYLES JEFFERY)	
SÖLDNER-ACTION	
<b>77%</b> „CHAOTISCH“	
<b>GRAFIK</b>	<b>76%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>80%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>73%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>76%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>78%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>76%</b>
<b>FÜR GEÜBTE</b>	
<b>PREIS</b>	<b>DM 39,-</b>
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	NEIN



Schneeglöckchen, weiß' Röckchen...

# Amiga CD 32®

incl. Console  
+10 CD's

DM 333,-

Sommer  
pack  
10 CD's

DM 95,-

Slam  
Tilt

AGA  
Pinball - Game

DM 49,-

Evolution-  
Humans III  
CD/Disketten

DM 49,-

Nemac  
IV

CD / Disk

DM 49,-

CFS

Conny  
Figge  
Schnellversand



## CD 32 Games

Bump n Burn	10,-
Fire & Ice	10,-
Morph	10,-
Battle Toads	15,-
Bubba n Stix	15,-
Out to lunch	15,-
Overkill / Lunar C	15,-
Chuck Rock 1 + 2	je 15,-
Gamers Delight I	19,-
Sensible Soccer Intern.	19,-
Dangerous Streets/Wing Commander	20,-
D-Generation	20,-
Humans	20,-
James Pond II	15,-
Last Ninja III	20,-
Liberation	20,-
Quick the thunder rabbit pl. Lösung	20,-
Alien Breed Spec. / Qwak	20,-
Video Creator	20,-
Banshee	20,-
Grandslam Gamer Gold Coll. -3 Games- (Jet Strike/Bump n Burn/Nick Faldo Golf)	20,-
Lemmings	25,-
Premiere	20,-
Global Effekt	25,-
Super methane brothers	25,-
Surf Ninja	25,-
Wild Cup Soccer	25,-
Soccer Superstars	20,-
Defender of the crown 2	25,-
Elite II	29,-
Emerald Mines	29,-
Trolls	29,-
Whales Voyage 1	29,-
Rise of the Robots	35,-
Skeleton Crew	25,-
Gloom	39,-
Thomas the Tank Engine Pinball	39,-
Zool 2	39,-
Superfrog	45,-
Legends	49,-
Pinball Illusions	49,-
Star Crusader	49,-
Pirates Gold	50,-
Speris Legacy	55,-
Alien Breed 3 D	59,-
Erben der Erde	59,-
Super Streetfighter II TURBO	59,-
Worms	59,-
Spherical Worlds	69,-
More Worms Oh yes ...	25,-

## CD 32 Zubehör

CD 32 + SX 32 SET	555,-
Console incl. Joypad + 2 CD's	255,-
Joypad Honeybee	35,-
Maus beige	25,-
Maus schwarz	35,-
"Amiga" Maus + "Amiga" Pad	39,-
Mauspad DINO	5,-

## Amiga Games

Airbus A 320 II	55,-
AMIGA 1869 AGA dt.	29,-
Alien Breed 3 D AGA	59,-
Behind the Iron Gate	20,-
Biing!	75,-
Black Viper ECS/AGA	69,-
Breathless AGA	59,-
Dungeon Master 2 AGA	59,-
Erben der Erde dt. AGA	45,-
Exile	39,-
Flight of the Amazon Queen	65,-
Football Glory ECS	25,-
Fußball Total ECS/AGA	19,-
Gloom Deluxe ECS/AGA	49,-
Hillsea Lido	39,-
Kingdoms of Germany dt.	39,-
Legends	49,-
Lost Vikings	29,-
MAG !	74,-
Manchester United ECS	25,-
Megarts Ice Hockey	25,-
Myth	19,-
Nick Faldo's Golf	19,-
Obsession	35,-
Reunion AGA	30,-
Rings of Medus GOLD dt.	39,-
Rise of the Robots AGA	35,-
Samba Partie	69,-
Sensible World of Soccer 95/96	49,-
Sim City 2000 AGA dt.	75,-
Soccer Stars '96	59,-
(Fifa Int. Soccer/Anstoß/Premier 3/Kick off)	
Speris Legacy AGA	65,-
Star Crusader AGA	59,-
Suburban Commando	19,-
Super Streetfighter II TURBO AGA	59,-
Timekeepers	39,-
Timekeepers DATA	25,-
Top Gear II AGA	29,-
Total Football	65,-
Tracksuit Manager ECS/AGA	45,-
Triple Fun Pack	45,-
(Die Siedler/Chaos Engine/Terminator 2)	
Virtual Karting AGA	39,-
Watchtower AGA	44,-
Whales Voyage 2 dt.	49,-
Whizz ECS	20,-
Winter Olympics	25,-
Worms	59,-
Xtreme Racing AGA	49,-
Xtreme Racing DATA	25,-
Zeewolf I	25,-
Zeewolf II	59,-
Zeppelin Gold Edition dt.	49,-

## Joysticks

Competition Pro	29,-
Competition Pro Mini	19,-
Cruiser schwarz	25,-
Cruiser TURBO	29,-
Konix Navigator	29,-
Konix Speedking Autofire	29,-
Mindscape Powerplayers	19,-
Zipstick	29,-

## Anwender CD's

Aminet® 8,9,10,11,12,13	je 20,-
Aminet® Set 1; Set 2; Set 3	je 49,-
Amiga Tool 4	29,-
Amiga® CD 3; 5+6; 7/96	je 7,-
E.M. Compugraphic 4	69,-
Magic Publisher	79,-
Workbench Add On	35,-
Workbench Designer	29,-
Xi Paint V 3.2	15,-
AGA Experience 2	29,-
Personal Suite	67,-
Octamed 6.0 CD	57,-
Nordpool CD	39,-
Zoom CD Release 2	26,-

## Hardware

Amiga® 1200 Magic incl. Software	699,-
Amiga® 1200 Magic incl. 175 MB HD	855,-
Amiga® 1200 Surfer	
incl. 260 MB HD und externes Modem und Software	1055,-
Surfware - Internet Software -	195,-
Amiga® Monitor 14385 Autoscan	505,-
Amiga® Monitor 15385 Autoscan	645,-
Blizzard 1230 IV 50MHz, 68030	349,-
Blizzard 1260 50MHz, 68060	1199,-
Blizzard 2060 50MHz, 68060 SCSI	1295,-
512 KB Speichererweit. incl. Uhr	49,-
CD ROM Controller incl. 4 fach LW	
A 1200 + 2 CD's	266,-

## Disketten

3,5 " 2 DD BASF 10 er	8,-
3,5 " 2 DD MAXELL 10 er	8,-

Conny Figge  
Schnellversand  
Sponheuer Straße 25  
45326 Essen  
Telefon 0201 - 33 34 22  
Telefax 0201 - 33 34 11

Bestellungen bis 14 Uhr  
werden am gleichen Tag  
versandt!

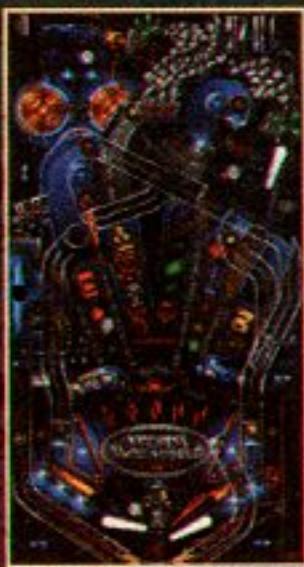
Alle Preise verstehen  
sich zzgl. Versandkosten!

Polnische Zeitungen und  
Software auf Anfrage.

# UP & DOWN

## TOP TWENTY A1200

### 1. (-) SLAMTILT



2. (12) GLOOM DELUXE
3. (3) SIM CITY 2000
4. (6) GLOOM
5. (1) BIING!
6. (9) OLDTIMER
7. (5) ALIEN BREED 3D
8. (15) UFO - ENEMY UNKNOWN
9. (10) BREATHLESS
10. (13) NEMAC IV
11. (4) BUNDESL. MAN. HATTR.
12. (-) THEME PARK
13. (7) PINBALL ILLUSIONS
14. (2) FEARS
15. (19) MAG!!!
16. (-) PINBALL MANIA
17. (-) DREAMWEB
18. (8) DER REEDER
19. (-) CIVILIZATION
20. (11) STAR TREK

**Die Sommer-Doppelausgaben sind nun endgültig passé, der Sommer selbst (hoffentlich) noch lange nicht. Und dennoch: Trotz der Verlockungen nahegelegener Biergärten haben wir wieder getreulich Charts ausgezählt.**

Was Eure Sommer-Hitparade betrifft, so hat sie zumindest in der AGA-Abteilung einen echten Shooting-Star zu bieten: Die Pinball Wizards von 21st Century kullen mit „Slamtilt“ von Null auf den Spitzensitz der Highscore-Liste! Auf dem zweiten Rang lauern nun die luxuriösen 3D-Dungeons von „Gloom“, womit Black Magic in den vergangenen Wochen immerhin zehn Plätze gutmachen konnte. Nur die Städteplaner von Maxis verharren hier auf der angestammten Position, denn ihr „Sim City 2000“ ist nach wie vor der Dritte im Bunde der Top-Titel. In den Standard-Charts gab es gar nur einen Plazierungswechsel: „Die Siedler“ aus dem Hause Blue Byte dürfen sich abermals als Krone der Spiele- Schöpfung bezeichnen, während die Spatenreiter der letzten Ausgabe („Worms“ von Team 17) nun in den zweiten Schützengraben umgezogen sind. Sid Meiers „Colonization“ kolonisiert wie gehabt an dritter Stelle und kann es damit an Ausdauer mit dem Spitzentrio vom CD<sup>32</sup> aufnehmen. Auf Schillerscheibe gelten die Kampfwürmer von Team 17 nämlich wieder einmal als erste Sahne, während die „Erben der Erde“ von New World Computing und 21st Centurys „Pinball Illusions“ lediglich die Plätze getauscht haben. Den Machern der zauberhaften Flipper-Illusionen wird der Abstieg auf Rang drei allerdings durch den Aufstieg ihres aktuellen „Slamtilt“ auf Platz eins der aktuellen Verkaufscharts versüßt: Kein anderes Amiga-Game fand in den letzten zwei Monaten mehr Käufer als die von uns mit einem Megahit geadelte Kneipen-Sim! An zweiter Stelle in der Käufergunst kommt nun mit der 95/96er Version von „Sensible World of Soccer“ der ehemalige Spatenreiter, dicht gefolgt von Zenteks 3D-Ballerorgie im Großcomputer „Nemac IV“.

Jetzt noch ein kurzer Blick auf die Top Seller des Jahres, die nach wie vor Team 17 mit „Worms“ anführt (zwei von drei Top-Positionen konnten also von den englischen Kriechern gehalten werden) und die aktuellen Redaktionsfavoriten, neuerdings mit Big Boß Mike; dann sei Euer Augenmerk auf folgende Preise gelenkt:

3 x je  
1 Amiga CD

werden diesmal unter all jenen verlost, die sich mit uns solidarisch zeigen und trotz sommerlicher Temperaturen statt zum Speiseeis lieber zum Kugelschreiber greifen. Gewinnen kann nämlich jeder, der uns ein Kärtchen mit seiner derzeitigen Lieblingssoft zusendet, schön ordentlich nach ECS-, CD- und AGA-Versionen sortiert. Dafür erlauben wir Euch auch noch in unserer bekannt großzügigen Art und Weise, Euren Wunschgewinn aus den drei oben genannten Titeln mit anzugeben. Ein leserlicher Absender darf für den Fall des Gewinnfalles natürlich ebenfalls nicht fehlen, dito eine korrekte Briefmarke und unsere allseits bekannte Anschrift. Leider lautet sie auch im Sommer noch...

Joker Verlag  
„Up & Down“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn

## TOP TEN

### 1. (2) DIE SIEDLER

2. (1) WORMS
3. (3) COLONIZATION
4. (4) DUNE II
5. (10) BUNDESL. MAN. HATTR.
6. (-) INDIANA JONES IV
7. (-) CIVILIZATION
8. (7) PIZZA CONNECTION
9. (-) SENSIBLE WORLD OF SOCCER
10. (-) ZEEWOLF 2





**D**er Herbst steht vor der Tür, und mit ihm natürlich auch eine ganze Menge neuer PD- und Sharewarespiele aus der Nordlichtserie und dem 1200-Mix. Na, denn mal Bühne frei für die interessantesten Neuerscheinungen!

Die Disk mit der Aufschrift **Nordlicht-Spiele 80/9** birgt einen kleinen, aber feinen Ableger des klassischen Arcade-Shooters **Defender**. Und trotz des in Ehren ergrauten Konzepts und bescheidenster Grafik macht das rasante Gameplay dieser mit dem Programmierpaket Helios entstandenen Ballerei immer noch einen Höllenspaß: Mit Hilfe eines Radars düst man über eine horizontal scrollende Planten-

oberfläche, um kleine Zappelmännchen vor der Entführung durch Aliens zu retten. Dabei läßt sich die Geschwindigkeit für langsame oder schnelle Rechner festlegen, und die Vollversion bietet obendrein die Möglichkeit, eigene Levels und Angriffsformationen zu erstellen.

Aus einer anderen Ecke der Action-Galaxis melden sich die Einzelkämpfer von **I.F.O.** zum Rapport. Hier gilt es, am vertikal unterteilten Screen ein glibbrisches Alien bzw. den gegnerischen U.S. Marine zu steuern und so seinem (menschlichen) Widersacher die Lebenslichter auszublasen. Dabei überzeugen die auf der **Nordlicht-Spiele 81/8** zu findende Duelle weniger durch ihre langweilige, aber sauber scrollende Grafik oder die Minimalanimationen der Protagonisten – die satten Sounds und die riesige Waffenauswahl sind

das Salz in der Suppe! Je nach Durchschlagskraft verbrauchen die Wummen auch unterschiedliche Mengen der hiesigen Universalmunition, die allerorten zum Aufsammeln bereitliegt. Militante Pixelkämpfer mit Lust auf mehr können sich in der Vollversion zudem mit drei weiteren Untergründen und mehr Charakteren vergnügen, allerdings muß stets ein Mitspieler zur Hand sein.

Etwas bedächtiger und um einiges komplexer geht es beim Strategie-Epos **Astar – Land in Flammen** zu. Bereits die drei Disketten mit der Bezeichnung **Nordlicht-Spiele 82/10 A, B & C** lassen erahnen, daß hier nicht nur das Intro absolut sehenswert ist: In bunten Bildern, schicken Animationen und deutscher Sprachausgabe wird auf der ersten Scheiblette die Vorgeschichte rund um eine Revo-

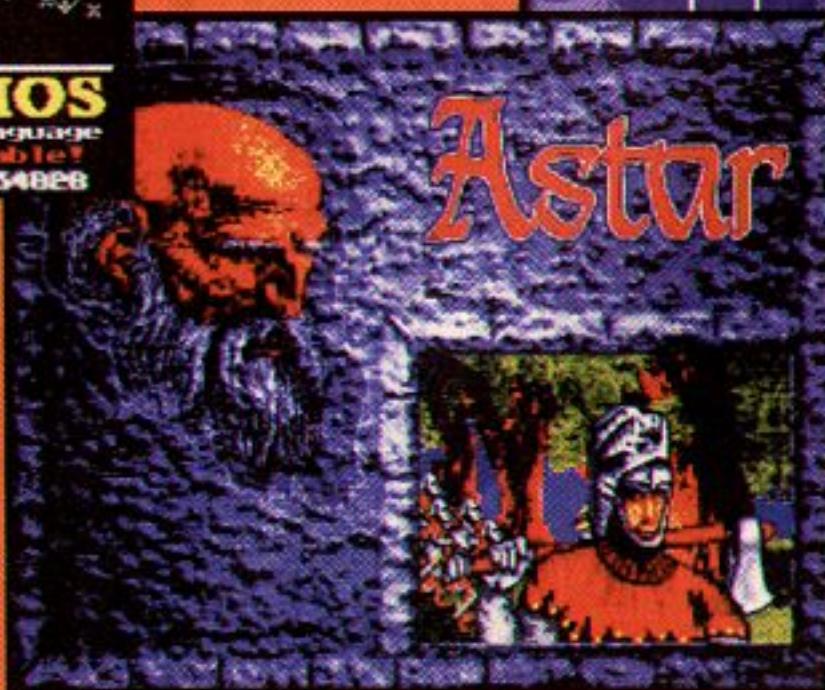
lution erzählt, die zum Gerangel um Burgen und Ländereien des besagten Landes führt. Auch hier werden wieder stets zwei menschliche Feldherren benötigt, was sich jedoch in späteren Versionen des Games noch ändern könnte. Doch schon jetzt wandern die unterschiedlichen Einheiten bequem per Mausklick über die Landkarte und lassen sich zu gelungener Musikbegleitung auf dem (Waben-) Feld der Ehre verheizen.

Weniger militant, dafür aber umso makabrer ist der „Glücksrad“-Verschnitt auf der **Nordlicht-Spiele 83/5**. Bei den Kandidaten der **Death Row Game Show** handelt es sich nämlich nicht um extrovertierte Hausfrauen, sondern um verurteilte Halsabschneider, die bereits auf dem elektrischen Stuhl Platz genommen haben! Ihre letzte Chance liegt in der Teilnahme am bekannten

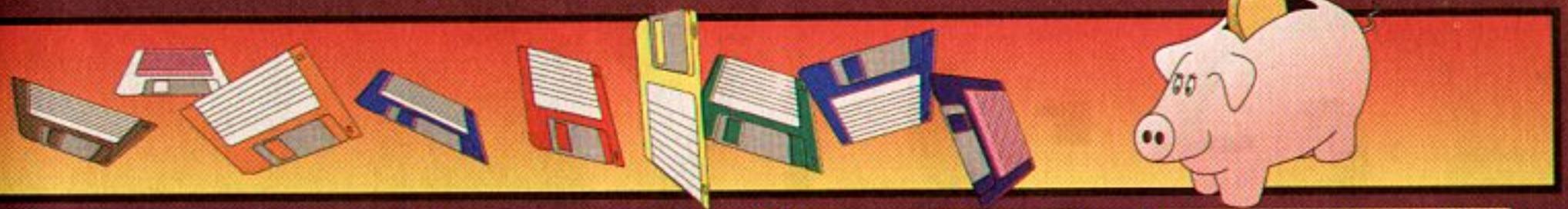
Zocker-Oldie but Baller-Goldie: Defender



Ein Fall für zwei: I.F.O.



Hol mal einer die Strategen-Feuerwehr: Astar – Land in Flammen



Buchstabenratespiel, das zur Erbauung unzähliger Fernsehzuschauer live übertragen wird – „Running Man“ läßt grüßen. Drei je nach Wunsch menschliche oder computergesteuerte Teilnehmer drehen also am Rad, tippen auf Konsonanten, kaufen Vokale und erleiden bei Versagen leichte Stromschläge bis hin zur finalen Röstung. Grundlegende Englischkenntnisse sollten allerdings vorhanden sein, um die mit Sprachausgabe untermalte Knobelei um Leib und Leben richtig genießen zu können. Ausreichend schwarzer Humor vorausgesetzt, kann man sich von diesem röstfrischen Ratespielchen also durchaus elektrifizieren lassen...

Ebenfalls für schnelle Denker gut geeignet ist **AbaCross 2**, ein gelungener Mix des bekannten „Vier gewinnt“ mit den vier Grundrechenarten. Auf einem bis zu sieben mal fünf Felder

großen Areal müssen wählbar lange Reihen mit der eigenen Spielerfarbe besetzt werden, indem durch die zufällig verteilten Zahlen und Operatoren die Nummer eines vorhandenen Plättchens erzielt wird. Das hört sich jetzt vielleicht etwas arg kompliziert an, ist in der Praxis aber ganz leicht zu verstehen – allerdings komplex anzuwenden, denn bis die letzten Feinheiten des weitgehend frei konfigurierbaren Spiels erschlossen sind, können schon einige Stunden ins Land gehen. Wer sich also nicht an der zweckmäßigen Grafik stört, findet auf der **Nordlicht-Spiele 83/5** ein faszinierendes Denkspiel für ein bis zwei Rechenkünstler.

Die letzte Shareware-Perle des Tages bleibt zur Abwechslung einmal Amigos mit 1200ern vorbehalten. Bei **Logical Stones** auf der **1200-Mix 421** sind, wie es der Name schon

vermuten läßt, wiederum vor allem Knobelexperten gefragt: Mit Hilfe eines kleinen Raumschiffs lassen sich in 17, jeweils einen Screen umfassenden Levels kleine Klötze verschieben, Schalter betätigen und Aufzüge in Gang setzen. Sinn der Übungen ist es, zu guter Letzt alle Blöcke in die dafür vorgesehenen Desintegrationsfelder zu bugsieren. Dabei sind gedankliche Meisterleistungen ebenso gefragt wie Geschicklichkeit im Umgang mit dem Joystick, da das gewünschte Resultat oft nur durch perfektes Timing erreicht werden kann. Die Mischung aus den klassischen Rezepten für „Sokoban“ und „Puzznic“ erfreut das Auge mit hübschen Grafiken und die Hand mit einer perfekt arbeitenden Steuerung, ist also eine ausgemacht leckere Kopfnuß für zwischendurch. Wer daran Geschmack gefunden hat, muß sich eben für die dicke

re Vollversion registrieren lassen.

Bis auf den zuletzt vorgestellten Kandidaten für AGA-Knöbler sind alle Spiele auf allen Amigas ab 1 MB RAM lauffähig und warten unter folgender Adresse auf neue Besitzer:

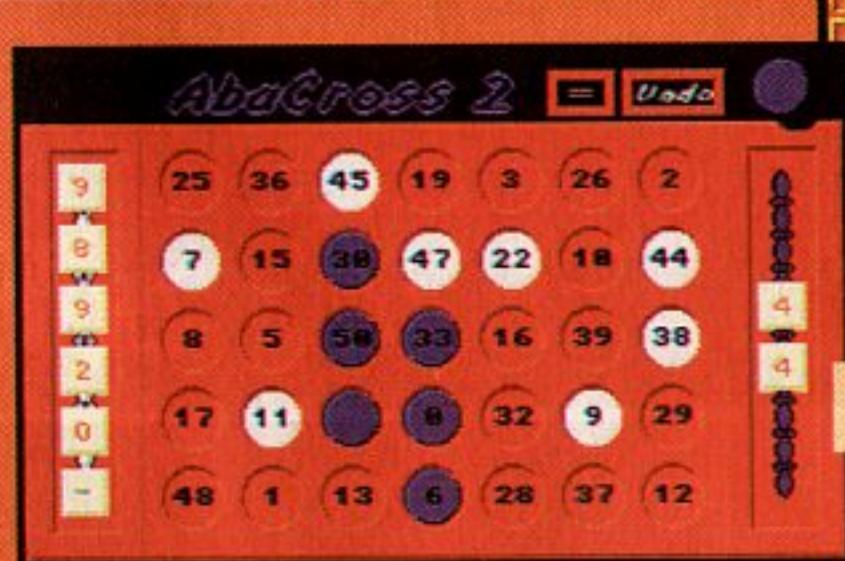
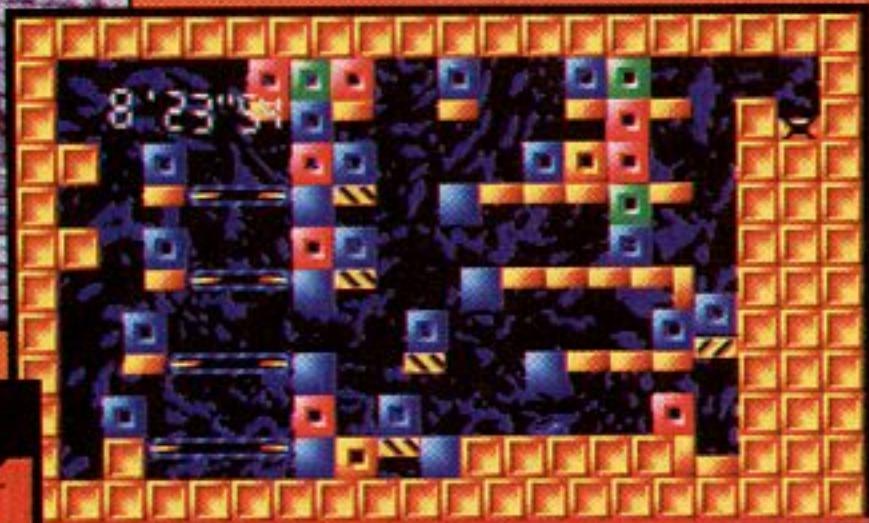
**Gabi und Udo Drücke**  
**Alter Fischerspfad 10**  
**26506 Norden**  
**Tel.: 04931/16 72 22**

Pro Diskette verlangt das rührige Paar nur 4,- DM von Euch, dazu kommen noch einmalig Portokosten in gleicher Höhe (4,- DM) sowie eventuelle Nachnahmegebühren. Übrigens: Noch viel, viel mehr dicke Fische aus dem PD-Pool kann man sich (neben jeder Menge anderem Stoff) mit der brandneuen **AMIGA JOKER CD** im Joker Shop angeln. Als dann, Petri Heil bis zur nächsten Ausgabe! (mz)



Der heiße Stuhl: Death Row Game Show

Auf diese Steine können Tüftler bauen: Logical Stones



Eins und eins macht...  
AbaCross 2

# CRACK

Die Hacker und Cracker, von denen unser Dr. Freak meist berichtet, gehen ihrer Untergrundtätigkeit ja mehr oder weniger hobbymäßig nach – aber heute soll hier mal von einer hochprofessionellen Ausnahme die Rede sein!

Gemeint ist nicht etwa die digitale Abteilung der Schwarzmarktmafia im Raubkopiererparadies China, sondern die National Security Agency. Die für die Auslandsaufklärung zuständige NSA ist mit ihren geschätzten siebzigtausend Mitarbeitern der größte unter den zahlreichen amerikanischen Geheimdiensten, auch wenn die vergleichsweise kleine Central Intelligence Agency (CIA) wesentlich bekannter ist. Die Lauscher im Staatsauftrag interessieren sich dabei ja nicht nur brennend für sämtliche Telefongespräche auf dieser Welt, „im nationalen Sicherheitsinteresse“ würden sie auch liebend gerne erfahren, was z.B. auf den Computern feindlicher Spionagedienste so alles gespeichert ist. Freiwillig verraten ihnen die Kollegen auf der anderen Seite das natürlich nicht, folglich müssen sie ein wenig nachhelfen. Wie sie das normalerweise tun, weiß man aus Buch, Film und Fernsehen zur Genüge, aber gelegentlich dringt auch ein wirklich überraschendes Stück aus dem wahren Geheimdienstalltag ans Licht der Öffentlichkeit...

Eine Kostprobe davon war vor einiger Zeit in der ZDF-Reihe „Zündstoff“ zu bestaunen, wo

der Reporter Egmont R. Koch dem „Promis“-Skandal nachging, der in den USA mächtig Staub aufgewirbelt hat: Angefangen hat alles mit einem Computerprogramm zur Sammlung und Auswertung von Personendaten, das die Softwarefirma Inslaw bereits in den achtziger Jahren entwickelt und dem amerikanischen Justizministerium angeboten hat. Dieses „Promis“ genannte Programm wurde dort entgegen der getroffenen Absprache kopiert und an die NSA weitergegeben – das behauptet man jedenfalls bei Inslaw und hat deshalb auch gleich das Justizministerium verklagt. Mit dem immer weitere Kreise ziehenden Fall beschäftigten sich aber auch der Kongress und der Journalist Danny Casolaro, der dann am 10.8.1991 tot in einem Hotelzimmer aufgefunden wurde. Mehr noch, wenige Tage zuvor hatten unbekannte Täter seinen ehemaligen Informanten von der NSA erschlagen. Ein anderer Ex-Spion wurde zu 30 Jahren Haft wegen Drogenschmuggels verurteilt; auffälligerweise ging das Belastungsmaterial gegen ihn bei der Polizei unmittelbar nach seiner Aussage vor dem Untersu-

chungsausschuß des Kongresses ein, wo er über das Verhalten seines früheren Arbeitgebers NSA in Sachen „Promis“ ausspakte. Was um alles in der Welt kann nun an einem Computerprogramm so wertvoll sein, daß dafür womöglich gleich mehrere Menschen sterben müßten? Elliot L. Richardson, der Anwalt von Inslaw (und ehemaliger US-Justizminister!), hat da einen recht konkreten Verdacht, für den er allerdings kaum handfeste Beweise vorlegen kann. Was andererseits auch nicht weiter verwunderlich ist – schließlich kämpft er gegen einen Gegner, dem das Tarnen und Täuschen schon aus beruflichen Gründen zur zweiten Natur geworden ist. Aber die vielen kleinen Mosaiksteinchen, die er und unabhängig von ihm auch die Journalisten Casolaro bzw. Koch mittlerweile zusammengetragen haben, ergeben in der Summe ein erschreckendes Bild: Danach ist es den EDV-Spezialisten der NSA wohl gelungen, eine verdeckte „Hintertür“ in „Promis“ einzubauen, durch die sich die damit gesammelten Daten regelmäßig von außen absaugen lassen, ohne daß es der eigentliche Benutzer über-

haupt merkt. Dafür werden angeblich die Hochfrequenz-Bauteile des Rechners bzw. Monitors benutzt, die die entsprechenden Daten in Funkwellen umwandeln, welche dann von den Lauschschüsseln der NSA aufgefangen werden können! Nachdem diese technischen Probleme gelöst waren, ging es nur noch darum, „Promis“ möglichst vielen feindlichen Geheimdiensten (Behörden? Banken??) in die Hände zu spielen, ohne daß diese den wahren Absender und Nutznißer erkennen würden. Diese Verteilungsaufgabe soll das den ganzen Globus umspannende Firmenkonglomerat (Mirrortsoft, Imageworks, Berlitz etc.) von Robert Maxwell übernommen haben – jenem Robert Maxwell, der vor einigen Jahren unter ungeklärten Umständen von seiner Privatyacht ins Meer stürzte und ertrank...

Und die Moral von der Geschichte? Die Realität hat nicht nur die Satire längst überholt, inzwischen lehrt sie sogar James Bond das Fürchten! Das Gefühl hat zumindest Euer

**DR. FREAK**

Ausgabe 2 • DM 19,90  
öS 160,- • sfr 19,90  
unverb. Preisempfehlung

# AMIGA CD-SENSATION

## Golden Games

Alle  
zwei  
Monate  
neu!

► 1.000 Top-Games

► 500 MB  
Action,  
Fun &  
More

Ausgabe 2 ist ab dem 25.06.1996  
im Zeitschriftenhandel  
erhältlich.

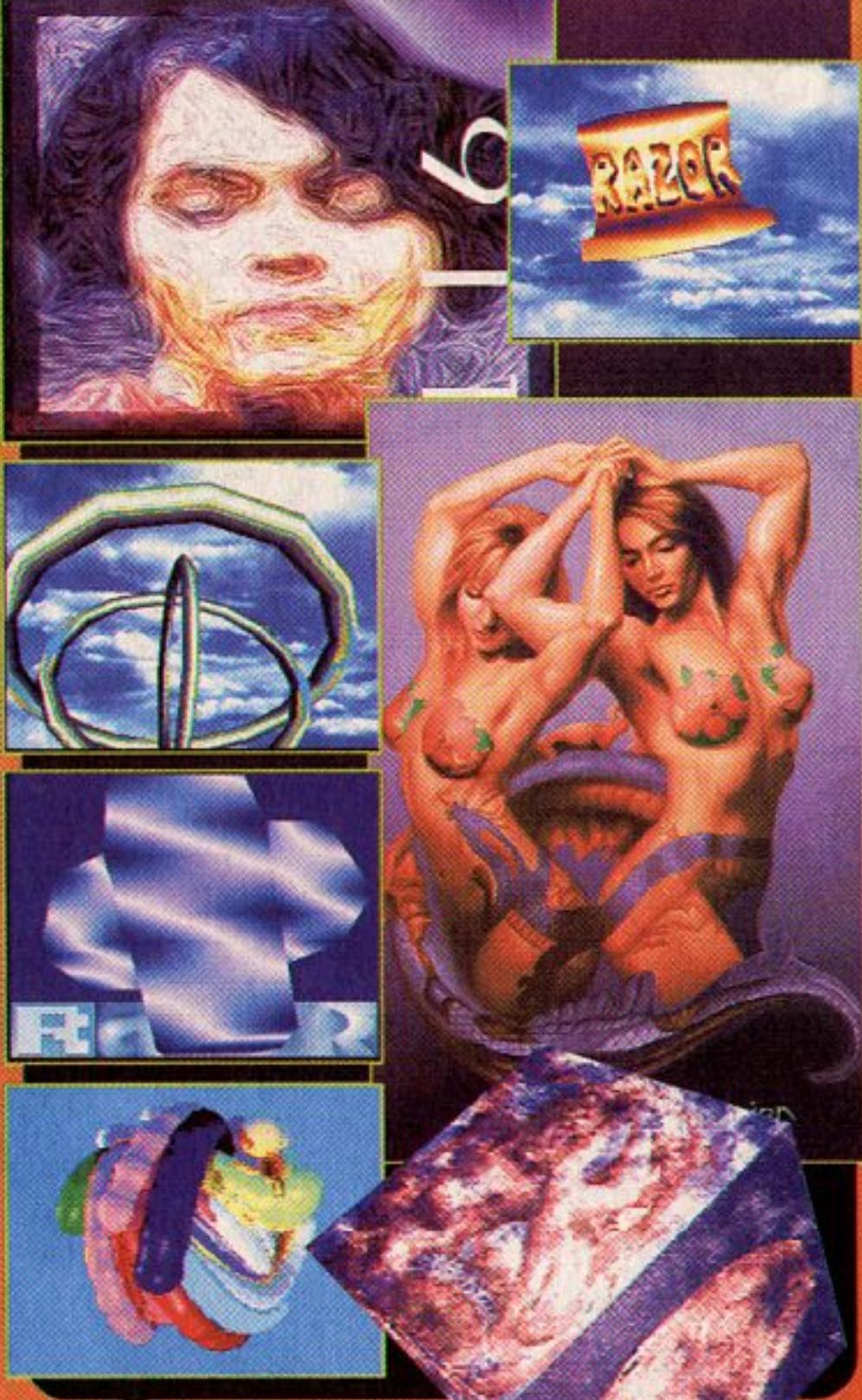


# DEMO Galerie

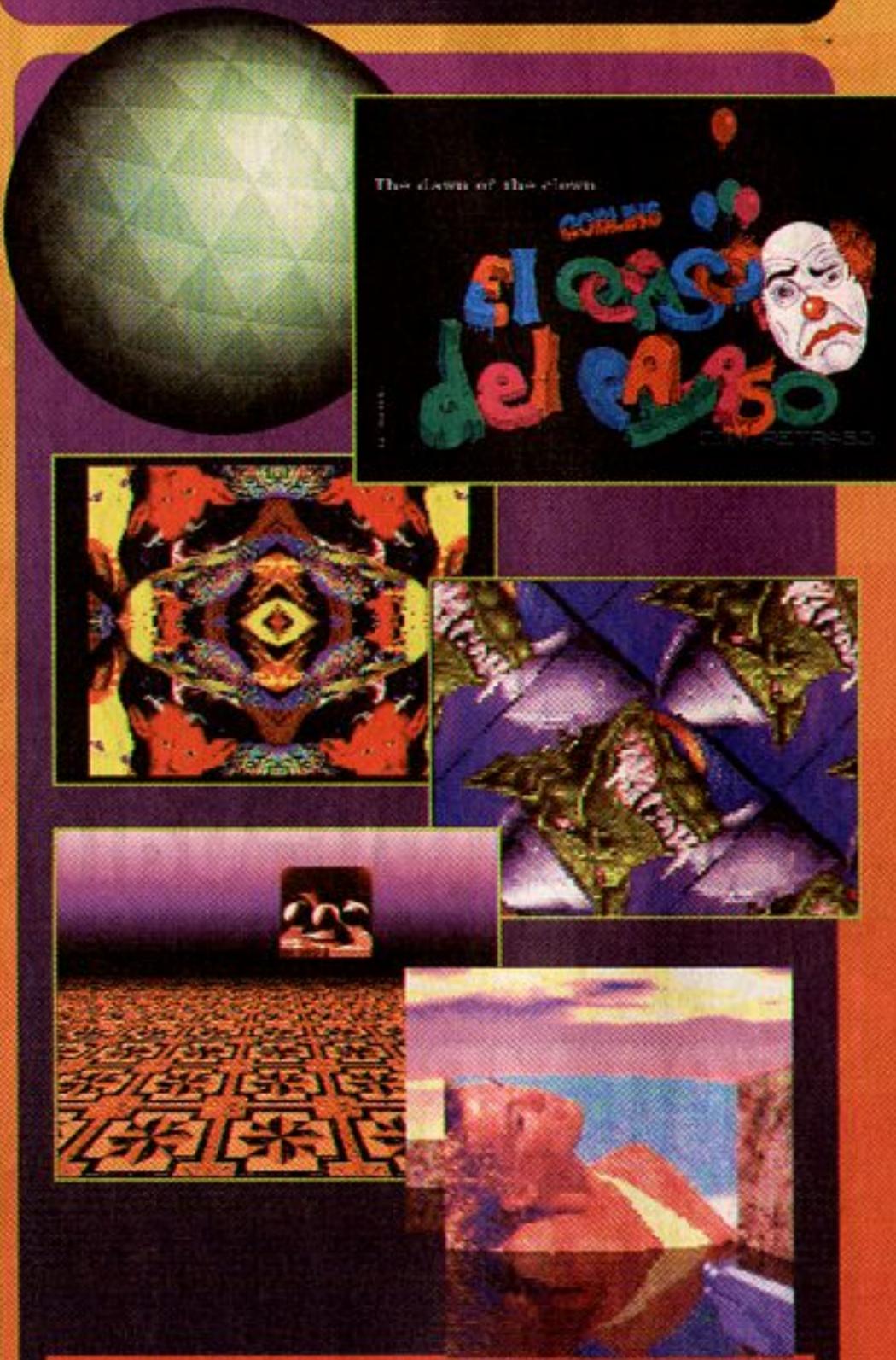
## DALA HORSE

Die Altmeister von Razor 1911 melden sich mit einem erstklassigen Werk auf der Demo-Bühne zurück: Zum Einstieg dröhnt wortwörtlich hammerharter Underground-Sound aus den Boxen, ehe am Screen goraudschierte Vierecke zoomen und rotieren, ein hochauflöster Polygon-Donut auftaucht und Schönheiten auf einen transparenten Texture-Würfel geklebt werden. Nach dem Flug durch einen

fein schattierten und vielfach verzweigten Organotunnel werden dann knallbunte Polyeder ineinander verschlungen, ein Fantasy-Mädchen quetscht sich durch eine Lupe, und detailliert ausgearbeitete Metallringe tänzeln bildfüllend über azurblauen Himmel. Bei so viel Qualität verzeiht man den abschließenden Marsch durch den wenig erbaulichen, weil grob gerasterten Copper-Tunnel gerne.



Sommerzeit ist Demozeit: Je weniger neue Games erscheinen, desto mehr schicke Digi-Shows scheint es zu geben – selten fiel uns die Auswahl für das hiesige Highlight-Quartett so schwer wie in vorliegender Ausgabe!



## EL OCASO DEL PAYASO

Der Titel dieser spanischen Produktion schlägt genauso aus der üblichen Demo-Art wie das hiesige Kochrezept inmitten von Zoomtunnels und Texture-Polygonen. Der Rest vom Fest ist allerdings grundsolides Handwerk ohne Fehl und Tadel: Zu verträumten Klängen dreht sich eine Erdkugel und verwandelt sich in einen Feuerball, ein Goblin zoomt heran, und ein Texture-Quader stolpert über eine flott bewegte 3D-Ebene. Es folgen Farb- und Zoom-

Spielereien am Copper Chunky-Screen, ehe die Grußliste abgespielt wird, während im Hintergrund ein interessanter High-Tech-Voxeltunnel vorbeiwandert und auch zoomt. Gegen Ende marschiert das Auge des Betrachters dann noch durch ein flinkes Texture-Labyrinth und stellt erstaunt fest, daß die Goblins-Crew einen Reseschutz integriert hat – was das Publikum zum wenig komfortablen Aus- und Einschalten des Rechners zwingt.

## SPACEMAN

Aeros Astronaut hat mit dem gleichnamigen Chartbreaker von Babylon Zoo außer dem technostylenen Musikstil nichts zu tun. Denn nach einem etwas holprigen Start mit flackerndem Konfigurationstest und vorübergehender Rückkehr zum WB-Screen erledigen einige abstrakte Ladies die Begrüßung, dann tanzen diverse Polyeder über den

Bildschirm, während die Macher den User mit klugen Sprüchen traktieren. Es folgt ein Dot-Ballett, und schon wird für kurze Zeit das Musiktempo zurückgefahren, damit sich einige Digibilder in aller Ruhe auf den Monitor schieben können. Zum guten Schluß tanzelt dann noch ein digitalisiertes Girlie über ein Window in den finalen Screen.

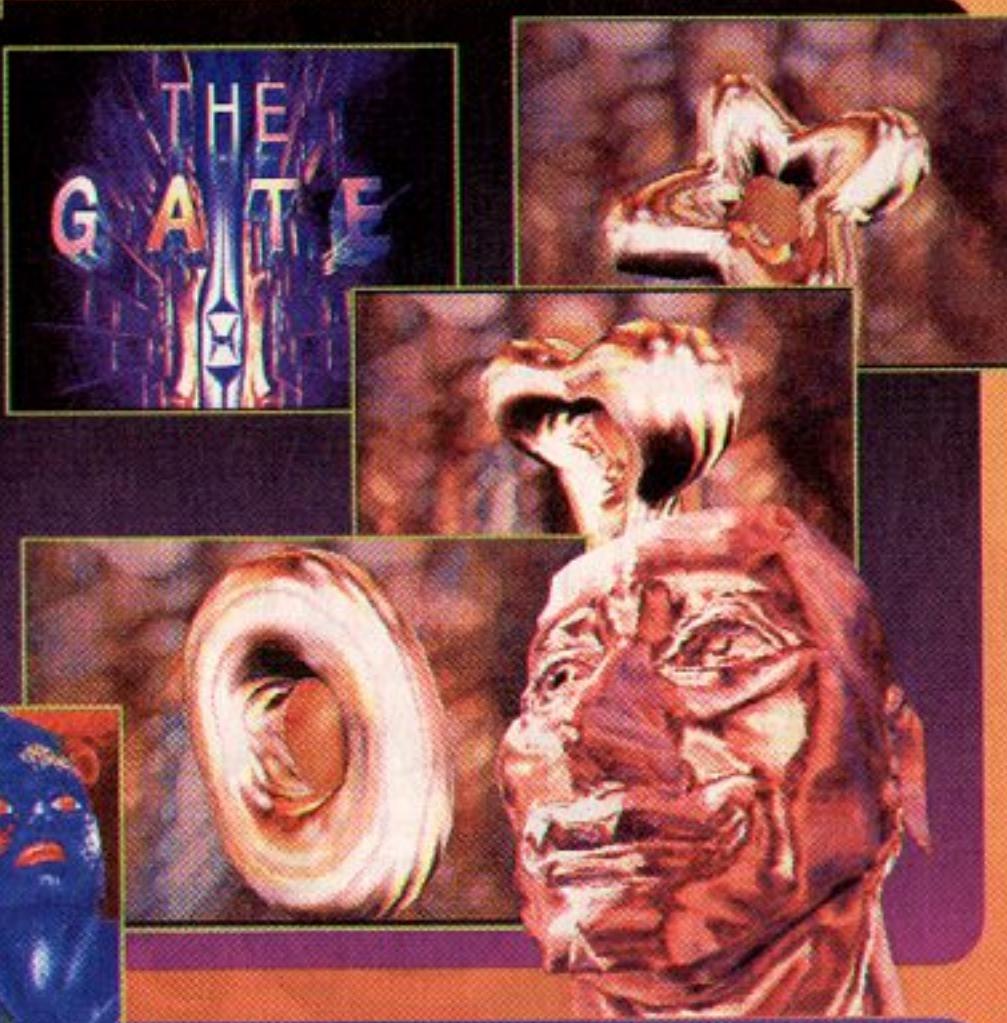


## TRANSUNIC

## THE GATE

Die bislang noch wenig bekannte Artwork-Truppe begrüßt den Zuschauer mit phantastischer Orchestermusik und einem Flug durch wunderbare 3D-Alpen, lässt dann erstklassige Heavy-Gitarren von der Leine und startet eine Show, wie wir sie in diesem Jahr noch selten gesehen haben: Ein mit zahlreichen Details ausgeschmückter Tunnel zoomt heran, fein gepixelte Polygonringe schweben über den Screen, ein akribisch ausgearbeitetes 3D-Gesicht wird in flottem Tempo von mehreren Lichtquellen umrundet. Damit nicht genug, denn es folgt

eine Effektflut, zu deren Beschreibung der Platz bei weitem nicht ausreicht! Da bestrahlen bewegte Lichter fein strukturierte Flächen, hoch aufgelöste Polygonobjekte zoomen in hohem Tempo und stellen ihre Morph-Tauglichkeit unter Beweis, ein 3D-Wirbelsturm wird entfacht und und und. Kurzum, dieses Gate führt direkt in den Demo-Himmel!



## HER DAMIT

Wie immer sind die technischen Voraussetzungen zum Abspielen des Augen- bzw. Ohrenschmeichler-Quartetts in nebenstehendem Kasten nachzulesen. Die vier steilen Teile gibt es bei der angegebenen Bezugsadresse auf Disk oder fixfertig installiert auf

der brandneuen Amiga Joker CD – wo übrigens noch viele weitere Demo- und sonstige Amiga-Schmankerl für nur 29,- DM pro Silberscheibe warten. Auf in den Shop! (rl)



Titel	Lauffähig auf	Preis/Lieferumfang	Bezug
DALA HORSE (Razor 19 11)	A1200 & A4000 Fast-RAM und HD oder CD-ROM erforderlich	12,- DM + 4,- DM Porto 4 Disks	Auf Disk Nordlicht PD-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden Tel.: 04931/16 72 22
EL OCASO DEL PAYASO (Goblins)	A1200 & A4000 Fast-RAM und HD oder CD-ROM erforderlich	6,- DM + 4,- DM Porto 2 Disks	Auf der Amiga Joker CD Joker Shop
SPACEMAN (Aero)	A1200 & A4000 Fast-RAM und HD oder CD-ROM erforderlich	6,- DM + 4,- DM Porto 2 Disks	
THE GATE (Artwork)	A1200 & A4000 Fast-RAM und HD oder CD-ROM erforderlich	12,- DM + 4,- DM Porto 4 Disks	



## Uhrenschule

### Up & Down

Willkommen bei der letzten Doppelausgabe in diesem Sommer, der zumindest bis dato gar kein Sommer war. Sei's drum, zumindest drei von Euch lassen sich dadurch nicht die Laune verderben: *UFO – Enemy Unknown* schicken wir an

*Michael Kochs, Stolberg*  
Mit Dragonstone füttert sein CD32

*Stefan Lang, Frankfurt*  
Und mit Paws of Fury vergnügt sich prächtig

*Alexander Schuricht, München*

### Stromausfall

Da uns eigentlich alle Eure Antworten besonders gut

gefallen haben, haben wir uns die Qual der Wahl erspart und jeweils einfach das Los entscheiden lassen: Mit Drachenjagd folgt der Spur des Lindwurms

*Markus Bruchmann, Bd. Kreuznach*

Mit der Ergänzung zu *In Nomine Satanicis/Magna Veritas* vergnügt sich höllisch gut *Dennis Humburg, Staufenberg*

Über Die Völker Earthdawns informiert sich

*Rifat Durmaz, Dietenheim*  
Dem Vermächtnis von Alderaan auf der Spur ist *Wolfgang Scholz, Berlin*  
Und in Deep Space 2025 schmökert

*Thomas Kirchhübel, Pirna*

### Joker-Imperium

Auf geht's zur ersten Sieger-ehrung in unserem neuen

Postspiel – wir haben nicht schlecht gestaunt über die massenhaften Zuschriften, weiter so! Damit der Enthusiasmus anhält, gibt's wie angekündigt ein kleines Präsent: *UFO – Enemy Unknown* zockt in Kürze

*Oliver Pearce, CH-Richterswil*

### Store & More

Alle Wetter, so gut hätten wir's auch gern: ohne eine Gegenleistung (vom Geld für Postkarte und Briefmarke mal abgesehen) exquisite Zockware abgreifen zu können!

Schreiten wir denn zur Gewinnausschüttung: Pinball Obsession bekommen

*Silvia Ressler, Gräfenhausen*  
*Andreas Ahrens, OHZ*  
*D. Kohser, Wunstorf*  
*Thomas Zühlke, Eberswalde*  
*Susanne Kägi, CH-Winterthur*  
*Ingo Römhild, Bd. Salzdetfurth*  
*Bernd Hetz, Ebersdorf*

*Alfred Kolp, A-Wien*  
*K.-P. Baum, Dresden*  
*Hartmut Lasch, Bastheim*  
Nemac IV haben sich gewünscht  
*Bob v. Knippenberg, Dorsten*  
*Thomas Fresemann, Emden*  
*Matthias John, Remscheid*  
*Carola Heiduck, Köln*  
*Uwe Mühlenmeier, Bielefeld*  
*Boris Badasch, Bd. Ems*  
*Sabine Agel, Gladbach*  
*Jens Bischoff, Friedrichshafen*  
*Kai Elsner, Berlin*  
*Jirka Meyer, Mildenau*

### Joker Galerie

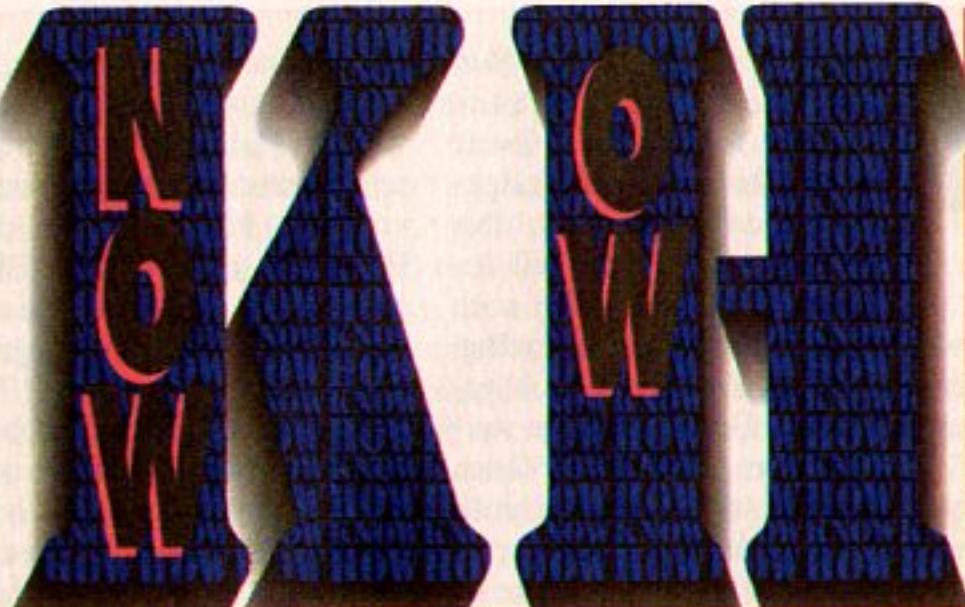
Für die Einsendung seines Kunstwerks bekommt Caribbean Disaster *Boris Mättler, Carlsberg*

Bleibt uns nur noch, Euch viel Spaß mit den Preisen zu wünschen, bis in zwei Monaten!

# Brook's OKLEINE REVOLUTIONSLAUBE



DAS MASS DER AUFRECHTEN KÖRPERHALTUNG GIBT ANGEBLICH AUFKLÄRUNGSÜBER DIE HÖHE DER GEISTIGEN ENTWICKLUNG.



# INHALT

## Gelöst:

Evil's Doom Teil 2  
Watchtower

## Tips und Cheats zu:

Ambermoon  
Breathless  
Der Clou!  
Der Seelenturm  
Fears CD  
Hollywood Pictures  
Indiana Jones 3  
KGB  
Legends  
Star Trek 25th Anniversary  
Watchtower  
Whale's Voyage II  
XP8

So, die halbe Sommerpause ist schon vorüber, und betrügerisch veranlagte Zeitgenossen müssen nur noch dieses eine Mal mit einer Doppelausgabe vorlieb nehmen, bevor sie im Herbst wieder monatlich mit nützlichen Tricks und abgefeimten Schummeleien versorgt werden. Doch auch in diesem Heft wird wieder allerhand geboten, vor allem die Ratlosen der letzten Ausgaben erhalten reichlich Antwort. Nun denn, mögen die Spiele beginnen!

## HILFE!! FRAGEN?!

Anfangen wollen wir diesmal mit Fragen, die bei der Hotline aufs Tableau kamen und von uns nicht zufriedenstellend von selbigem wieder heruntergebracht werden konnten:

Ein Meisterdieb hatte beim Krimi-Adventure **Innocent Until Caught** Probleme, in der Polizeistation das Gespräch auf „Drogen“ zu lenken. Wer weiß, wie der Arme denn nun genau an den Sack mit Mehl kommt?

Eine andere Schwierigkeit ergab sich beim klassischen Actionadventure **Prince of Persia**, wo im zwölften Level ein Kampf mit dem eigenen Spiegelbild auf der Tagesordnung steht. Gibt es irgendwelche Ratschläge, Strategiehinweise oder gar einen hinterhältigen Trick, um dieses Mirror Match zu gewinnen?

Erinnert sich noch jemand an den herrlich schrägen und bissig-bösen PD-Rolli **Dungeon Krampfer**? Hier hängt eine arme Seele im Rathausdungeon der Stadt Süke fest und versucht verzweifelt, an ein Visum zu gelangen. Leider ist damit die Beantwortung einer nicht unerheblichen Anzahl Fragen verknüpft, und gerade daran scheitern alle Bemühungen. Wozu ist die goldene Kugel von Schmalspurkanzler „Birne“ gut? Und wie kann man auf dem Marktplatz durch den Gul-

lideckel in die Kanalisation hinabsteigen?

Unsere Frage zu **Star Trek 25th Anniversary** hat einen regelrechten Trekkie-Boom ausgelöst, der sich nicht nur in Antworten, sondern auch in zahlreichen neuen Fragen bemerkbar macht. Bereits in der ersten Mission hängt Oliver Montag fest, der bereits die Einwohner gerettet, die Klingonen-Roboter ausgeschaltet und im Labor alle Utensilien aufgeklaut hat. Trotzdem gelingt es ihm nicht, an dem Lebenserhaltungssystem der Aliens den Schlüssel (das verbogene Metall) zu drehen oder die Regler richtig einzustellen.

Jan Brodsky hingegen hat in der 3. Mission zwar das Gegenserum gefunden und Spock damit kuriert, weiß aber nicht, wie er die Romulaner im Unterdeck ausschalten soll, da das Lachgas keine Wirkung zeigt. Wie wird das „TLTDH-Gas“ hergestellt?

Drittens (und letztem) steht Michael Sikucinski in der 7. Mission vor der Schleuse des Asteroiden. Der Code für die äußere Tür lautet 10200, doch wer kennt den der inneren Pforte?

Unlösbarer Fragen? Nicht zu bewältigende Probleme? Euren Expertenohren sind derlei Worte doch sicherlich unbekannt. Wenn dem so ist (und das wol-

len wir einmal ganz stark hoffen), dann schnappt Euch Papier und Bleistift, haltet Euer Wissen zu den oben genannten Fragen für die Nachwelt schriftlich fest und schickt den kostbaren Zettel an die sicherste Adresse, die für derlei Informationen bekannt ist: unsere! Unter dem Kennwort: **Fragen** werden sie dann ausgewertet, verglichen und weggeworfen, nicht jedoch ohne zuvor eventuell verwertbare Antworten für die gleichnamige Rubrik auszusortieren. Die heroischen Einsender dürfen sich denn auch nicht nur über den Ruhm des Abdrucks, sondern auch über ein nettes kleines Honorar freuen, und die verzweifelten Fragesteller haben ohnehin ihr Glück gemacht. Wer ähnlich dringende Probleme hat, uns Redakteuren jedoch genug Kompetenz zutraut, sie auch am Telefon zu lösen, hat noch die zusätzliche Chance auf fachmännischen Rat und eine ebensolche Tat bei der

## HOTLINE

JEDEN MITTWOCH  
VON 16.00 BIS 19.00  
UHR  
UNTER FOLGENDEN  
RUFNUMMERN:  
089/46 38 23  
ODER  
089/460 58 22

# INHALT

## Gelöst:

Evil's Doom Teil 2  
Watchtower

## Tips und Cheats zu:

Ambermoon  
Breathless  
Der Clou!  
Der Seelenturm  
Fears CD  
Hollywood Pictures  
Indiana Jones 3  
KGB  
Legends  
Star Trek 25th Anniversary  
Watchtower  
Whale's Voyage II  
XP8

## Euer Glück ist gemacht...

...aber nur, wenn Ihr bereit seid, auch unser Glück zu machen. Im Klartext heißt das: Schickt uns alles, was nicht niet- und nagelfest ist und Eurer Meinung nach in die heiligen Hallen des Know How gehört. Das können Tips, Tricks, Cheats, Freezer- und Hex-Adressen, Karten (aber nur auf unliniertem Papier oder auf Diskette) und/oder Lösungen (nach Möglichkeit im ASCII-Format) sein, die wir sorgfältig auf ihre Tauglichkeit untersuchen werden. Sollten wir mit der Einsendung zufrieden sein, was vorrangig von Originalität und Aktualität abhängt, belohnen wir Euch dafür mit maximal **300 Deutschen Mark**. Klingt das nicht fair? Na, dann husch, husch zur Post und ab mit den Hilfestellungen an den

## JOKER VERLAG

„Know How“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn  
Fax: 089/460 49 77

# LÖSUNG

## WATCHTOWER

Da die Missionen dieser Draufsichtballerei eher von der herben Art sind (auch was den Schwierigkeitsgrad betrifft), kommt uns Martin Vetterlings Komplettlösung doch gerade recht für ein paar Nachhilfestunden im Söldnergeschäft.

### Südamerika

Zunächst werden die entgegenkommenden Soldaten aus dem Weg geräumt, dann geht man weiter nach rechts und öffnet die Kisten, um sowohl eine Granate als auch etwas Cash zu beschlagnahmen. Nun trabt man gen Norden, wo in den herumstehenden Kisten eine neue Wumme zu finden ist, die Knete ist dabei „nur“ sekundär zu beachten. Nachdem der Bunker in Schutt und Asche gelegt ist, geht es weiter über Stock und Stein bzw. nach Norden, Westen (Kisten einschlagen!), Norden (Bunker; Faß mit Verbandskasten + Kisten mit anderen Goodies), Osten (auf die massenhaft den Weg sperrenden Kerle achtgeben!), wo wir das Radar zertrümmern. Die Kisten im Norden und Süden enthalten reichlich Geldmittel, die zwei Fässer im Osten Verbandszeug. Geht nun etwas nach Norden und überrascht die aus dem Wasser schnellenden Burschen mit Eurer Anwesenheit und – vor allem – Eurer Kanone! Nach getaner Arbeit sprintet man nach Westen (Faß = Verbandskasten) und über die Brücke, wobei man die links im Wasser kauernde River Rat nicht übersehen sollte. Die Kisten am anderen Ufer beglücken den ehrlichen Finder mit Money und dem Flammenwerfer! Durchstöbert das Mini-Dorf nach diversen Goodies und Waffen. Im Anschluß daran führt der Weg nach Norden und Westen, wo der Panzer zerstampft wird. Quetscht Euch hernach durch die Steine rechts oben und schleicht nach rechts, wo die Fässer vernichtet werden – hoppala, ist das etwa ein Extraleben?

Nehmt jetzt den nördlichen

Bunker unter Vollbeschuß und marschiert über den schmalen Pfad nach links, wo ein lustiges Schiffversenken Euer harrt... Anschließend flaniert man nach Osten und Norden; an diesem Ort werden zuerst der westlich postierte Radarposten dem Erdboden gleich gemacht und hernach die Kisten und Fässer nach den üblichen Items durchkämmt. Spaziert über die Holzbrücke und dann nach Westen und Norden (Helikopter), wo die zwei Panzer (der zweite steht am anderen Ufer) weggeschubstet werden müssen. Zerstört die Fässer (Extraleben!) und pirscht Euch an die nordöstlich stehenden Soldaten heran. Stürmt danach durch die Hütten hindurch nach Norden, Westen (zwei River Rats) und über die Brücke nach Norden (zwei Helikopter hintereinander!); äschert dort den Bunker ein und flitzt Richtung Westen, wo das Radar funktionsunfähig gemacht wird. Sofort nach der Explosion weiter nach Norden, auf das Faß geschossen und flugs die Ziindkapsel eingesammelt. Daraufhin bahnt man sich den gelinde gesagt schwierigen Weg nach Osten, Norden, Westen (Panzer!) und Norden. Nachdem das allerletzte Radar eliminiert wurde, wartet auch schon der Endgegner dieser Mission – ein Kampfschiff, bewaffnet bis an die Reling! Hoffentlich habt Ihr noch genügend Granaten, Zeit und nicht zuletzt Tollkühnheit, denn während Ihr mit dem Schiff schon genug zu tun habt, greifen Euch noch zusätzlich Soldaten von Osten und Westen an.

### Ostskandinavien

Besetzt die östliche Häuserruine und reißt Euch die dortige Wumme unter den blutigen Nagel. Flitzt hernach im Schutze der Gebäude nach Norden bis zu den Gleisen. So Ihr Euch nach einer Uzi sehnt, sei Euch verraten, daß sich im Westen eine befindet, ebenfalls in einer Ruine. Wie auch immer, schlüpft an der schwarzen Lok vorbei (Kisten!) und nach Nor-

den, Westen (Fahrzeug), Norden, Osten, Norden, Westen, Norden (Fahrzeug), Osten, Norden, bis zu einem riesigen roten Bauwerk, das sich über den gesamten oberen Teil des Screens – und eigentlich noch weiter – erstreckt. Hier zwängt man sich (nachdem die obligatorischen Gegner verarztet wurden) zum äußersten Osten durch, wo die Kisten, die einen Rocket Launcher beherbergen, in die Luft gejagt werden; er sollte möglichst über die ganze Mission hinweg behalten werden. Zwar ist die Schußfrequenz nicht gerade überragend, die Vorteile überwiegen jedoch deutlich: Durch die Explosion, die entsteht, wenn das Geschoß auf ein Hindernis stößt, können, so sie dicht beieinanderstehen, mehrere Gegner ins Nirvana „delegiert“ werden. Pluspunkt Numero two ist die Tatsache, daß Panzer oder sonstige Gefährte mit Raketen um einiges schneller zu zerstören sind als mit simplen Bleigeschossen. Nebenbei ist der Endgegner dieser Mission (ein Mega-Panzer) mit dem Rocket Launcher fast schon „problemlos“ zu besiegen.

Egal, wie Ihr Euch entscheidet, Euer weiterer Weg führt Euch nach Westen, Norden (Sniper + Helikopter), Osten, Norden, Westen und Norden, wo Ihr das Grundstück nach einem in diesem Game mehr als nur kostbaren Leben abgrast. Verlaßt den Acker nach Norden, vernichtet den Armeewagen und schlägt folgenden Weg ein: Westen, Norden, Osten, Norden, Westen (Helikopter), Norden (Lastwagen), Westen und nichts wie in die Ruine, wo ein weiteres Extralife Eures Erscheinens harrt. Robbt anschließend nach Norden (Einzelturmpanzer), Osten (Panzer), Norden, (Schraubenhuber) und vernichtet den Endgegner. Er mag zwar furchterregend aussehen, aber mit dem Rocket Launcher ist alles halb so wild... Ihr habt ihn doch noch, oder??!

### Wüste in Nordafrika

Haltet Euch links auf Eurem Weg nach Norden, wo die Kisten zerstört werden, die Magnum wird Euer Lohn sein. Schleicht am Zaun entlang weiter Richtung Osten (Minen!).

Norden und Westen (Granaten-Soldat). Bevor man nun ein weiteres Mal nach Norden marschiert, zerstört man den Panzer von dem Punkt aus, wo das Rohr eine rechtwinklige Biegung macht. Räuchert danach den Bunker aus und begebt Euch weiter nach Osten (Bazooka-Soldat, Panzer, oben Flammenwerfer!) und Norden (links am wuchtigen Behälter: Verbandskasten + Uzi). Huscht zum nächsten nördlichen Behälter und kümmert Euch von dort aus um den Panzer. In dem nicht minder monströsen Topf im äußersten Westen gibt's noch einen Verbandskasten zu holen. Schlägt Euch durch das vor Euch liegende Gebiet (Gegner: Festturmpanzер, Kommando, Soldaten) und schlendert von den zwei Minen aus ein Stückchen nach Norden, bis das bedrohliche Rasseln der Ketten satte drei Panzer ankündigt. Knöpft sie Euch schön von rechts nach links vor! In der Nähe des letzten befindet sich übrigens neben etwas Geld auch eine Granate... Schreitet nach Norden, Osten, an den Minen vorbei nach Norden, (Flugzeug, zwei Bazookaträger von rechts und links, Bunker), Osten (Panzer), Norden, Westen, an den Minen vorbei nach Norden (Panzer), Osten, Norden (Wachturm), Westen und Norden zu den... tja, was sind das? Landeplätze? Schnappt Euch den Rocket Launcher und wetzt nach Westen (Panzer verschrottet), Norden (Bazooka-Mann), Osten, Norden (rechts: Uzi + Extralife!), Westen (Wachturm) und Norden, wo die Minigun Euer harrt, falls Ihr aus Versehen den Rocket Launcher verloren habt solltet – anderenfalls läßt Ihr besser die Finger davon. So, bleibt uns nur noch, Euch viel Glück zu wünschen, denn der Endgegner – ein Hubschrauber – ist nicht mehr weit!

### Mitteleuropa

Marschiert nach rechts, beseitigt den Lastkraftwagen und krallt Euch die Kalaschnikow aus der Ruine. Verlaßt das zerbombte Gebäude nach Norden, wo Ihr auf jeden Fall einen Blick in die Kisten werfen solltet. Weiter nach Norden (Bazooka-Mann + Sniper), mustergültig über den Zebrastreifen

(Lastwagen), bis es nicht mehr weitergeht; dann etwas nach rechts zu den Kisten (Money) und gen Norden, Westen und Norden (Minen, Flugzeug – Vorsicht, letzteres wird unter Garantie einige Napalmbomben abwerfen!). Knöpft Euch die zwei Panzer vor und eilt rechts am beigefarbenen Haus vorbei Richtung Norden; rechts am Screen befindet sich, bewacht von einem Sniper, eine Uzi! Sackt diese ein und quetscht Euch an den nördlichen Minen (am zerbombten, die Straße blockierenden Laster) vorbei. Rechts liegt ein Verbandskasten, links juckt einem Sniper der Finger am Abzug. Hastet zwischen den beiden Häuslein hindurch und schlägt folgenden Weg ein: Norden (Napalmbomben abwerfendes Flugzeug!), zu den Gleisen, dann nach Westen, zwischen den einzelnen Waggons hindurch nach Norden (Panzer), Osten, geht an den östlichen Rand des Bildschirms und jetzt in Richtung Norden in die Haustruine, wo sowohl ein Extraleben als auch eine neue Wumme liegt, die man je nach Gusto einsammeln oder liegenlassen kann. Verlässt das dachlose Haus und sprintet nach Westen, Norden (zwei Panzer) und zu dem Endgegner, der eigentlich kein größeres Problem mehr darstellen dürfte.

#### **Yellow Sea (Ferner Osten)**

Kleine Information vorab: Die River Rats, die jählings aus dem Wasser schnellen, haben ihren Wummen in diesem Level fatalerweise einen Turboboost verliehen, will heißen: Jetzt wird noch rasanter geschossen! Alsdann: Rückt nach Norden ab, schnappt Euch die Uzi aus den Kisten, vernichtet das Boot und setzt Euren Weg fort nach Osten, Norden, Westen (Wachturm), Norden (links: Wachturm, oben: Bunker + Verbandskasten), Osten (Panzer) und über eine der Brücken nach Norden. Zerstört die zwei Kanonen am U-Boot, links befindet sich unter den Fässern noch ein Verbandskasten. Stürmt gen Norden (River Rat), Osten und Norden (rechts: Geld + Granate, links: Verbandskasten; in den gestapelten Fässern versteckt sich außerdem ein Extraleben). Besiegt den Panzer und spaziert in Richtung Westen, Norden, Osten, zwischen die zwei Hütten hindurch nach Norden (links: First Aid), Osten, Norden (U-Boot), Westen (River Rat)), Norden, Osten (Boot), über die Brücke nach rechts und schließlich über die im Norden. Schlendert nach Westen und bombardiert das Radar.

Nach vollbrachtem Tagewerk geht es weiter nach Norden (Kanone am U-Boot vernichten), Osten (Kisten: zwei Granaten + Geld), Norden (Kisten: M60 + Geld), Westen, Norden, Westen, über die Schienen, jetzt nach Osten (Bazooka-Mann), Norden (Verbandskasten + Bazooka-Heini), Westen, Norden, Osten (Panzer), Norden, über eine der zwei Brücken (rechts

davon: 1 UP!), anschließend Richtung Westen, über die Gleise (Bazooka-Mann, in der Kiste links von ihm befindet sich etwas Cash), Osten (Sniper!), Norden, Westen, Norden (Zündkapsel), Westen, über die Schienen (hinter dem Zaun kauert ein Bazooka-Soldat!) und nach Norden über die Brücke. Das mag zwar etwas verwirrend klingen, ist im Grunde jedoch nichts weiter als der zugegeben gefährliche Weg zwischen den Zügen hindurch, außerdem befindet Ihr Euch nun in unmittelbarer Nähe eines Extralebens. Rennt nun über die Unterseeboote hinweg nach Norden. Wieder auf festem Land angelangt, trippelt man nach Norden (Helikopter!) und Osten (Bazooka-Mann + Sniper!). In den Kisten wartet schon ungeduldig der Rocket Launcher, die Minigun sollte man bei einer derartigen Alternative nicht einsammeln. Stapft durch die Lücke im Zaun und stellt Euch dem Endgegner, bei dem lediglich die Kanonen demoliert werden müssen, was kein großes Problem darstellen sollte...

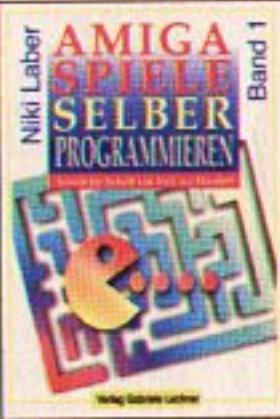
#### **Persischer Golf**

Lauf nach Norden, wo Ihr die Wahl zwischen Uzi und Kalaschnikow habt, die in den Kisten liegen. Lauf an den Minen vorbei und danach in westlicher Richtung weiter (granatenwerfender Soldat), nach Norden (unten neben dem Wachturm liegt noch ein Extraleben!) und vernichtet den Panzer. Schläpft nach rechts, zerstört den nördlich gelegenen Bunker und bahnt Euch den Weg durch die Minen. Marschiert nach Norden, auf die Straße hinter dem Zaun (zwei Napalmbomben abwerfende Flugzeuge!). Mit viel Glück und viel Geschick gelangt man unbeschadet durch das Lager nach Norden, bis es nicht mehr weitergeht. Hier wendet man sich nach rechts, zermalmt den Panzer und begibt sich wieder in die Wüste, durch das Minenfeld, anschließend nach Westen, Norden, in ein anderes Lager, dann gen Osten, Norden (zwei Flugzeuge mit Napalmbomben, Panzer), bis zu einem Haus, vor dessen Eingang eine weiße Zwei auf die Straße gemalt wurde. Jeden Moment mit zwei Flugzeugen rechnend, huscht man am Haus vorbei und Richtung Norden, bis hin zu einigen nebeneinander stehenden Düsenjägern. Hütet Euch vor den vielen Bazooka-Schützen und schlägt folgenden Weg ein: Osten, Norden, Westen, Norden (drei Panzer und kurz darauf nochmals zwei, unterstützt von angreifenden Düsenjägern) und letztlich wieder einmal in die Wüste, wo auch schon der allerletzte Endgegner wartet. Die Soldaten kommen hier nur einzeln aus dem Zelt, so daß genügend Zeit bleibt, die drei Kanonen auf dem Zelt zu zerstören. Tja, und das war's auch schon. Würdevoll nimmt man den Orden entgegen und schaut sich das idyllische Schlussbild an. War doch gar nicht so schwer...

## **NEUERSCHEINUNGEN**

### **Amiga Spiele selber programmieren (Band 1)**

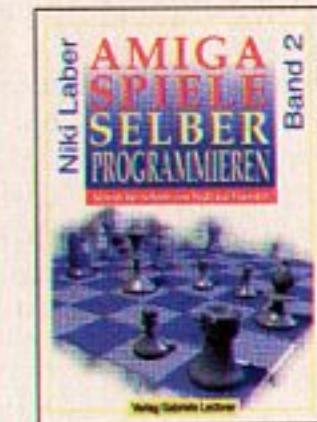
Die Grundlage um selbst Spiele in Assembler programmieren zu können. Im Laufe eines Workshops entsteht ein Spiel, das die Grundlage zur Verwirklichung eigener kreativer Spielideen bildet. Alle Workshops, inkl. komplettem Spiel, Grafiken und Sounds sind auf der beiliegenden Diskette enthalten.



**ISBN 3-926858-63-X  
inklusive 1 Disk**

**DM 39,-**

### **Amiga Spiele selber programmieren (Band 2)**



**ISBN 3-926858-64-8  
inklusive 1 Disk**

**DM 39,-**



### **Amiga 1200/4000 für Einsteiger**

Alles Wissenswerte über den Amiga 1200 und 4000 ist hier leicht verständlich beschrieben: Von der Installation des Betriebssystems, über Hardwareeinbau und Monitorempfehlungen bis hin zur neuen Workbench 3.1. Zahlreiche Workshops führen Sie in die, dem Amiga beiliegenden Programme ein.



**ISBN 3-926858-62-1**

**DM 49,-**

**Bestellen unter Tel: 089/ 8340591**

Verlag Gabriele Lechner  
Bodenseestraße 91  
81243 München  
Tel: 089/8340591  
Fax: 089/8204355  
E-Mail: verlag@lechner.de  
CIS: 100604.2414  
<http://www.lechner.de>



# ANTWORTEN

## DIE HEISSESEHNTEN

Wie man Valdyn aus seinem Exil auf dem *Ambermoon* befreien und in seine Welt zurückschicken kann, weiß (neben einer ganzen Horde anderer Leser) Wolf Geisler zu berichten. Allerdings hat das Ganze keine Auswirkung auf das Spiel selber, sondern lediglich auf den Abspann, in dem er sich dann verabschiedet. Dazu kauft man auf dem Wüstenmond, genauer in der Stadt S'Angrila (X 22, Y 133) beim Warenhändler eine „Morag-Wasserflasche“. Damit begibt man sich zum Morag-Turm (X 18, Y 12) und überreicht sie dem verdurstenden Moraner S'Krel. Dieser reanchiert sich, indem er der Party eine gelbe Kugel überläßt. Auf dem Waldmond befindet sich in der Mine der Stadt Dor Kiredon die „Antike Anlage“ und auf deren Ebene 5 ein Teleporter sowie ein seltsames Gerät. In dieses legt man die rote Kugel, die man bei einem Skelett in der Nähe findet, was nach Gadlon führt. Die gelbe Kugel läßt sich noch nicht benutzen, weil Valdyn dann meckert, daß er sich erst vom Acker machen wolle, wenn die Mission zu Ende sei. Und so muß seine Angebetete bis zum Ende des Abenteuers in ihrem steinernen Zustand verharren – Liebe kann schon grausam sein!

Laut Felix Wiese gibt es eine recht einfache Methode, um bei der Gaunersim *Der Clou!* zu einem Happy-End zu gelangen. Dazu reicht es, nach irgendeinem Einbruch auf Briggs' Geheiß hin ein Paket von Sabien Pardo aus der Lisson Grove 17 abzuholen und nach dem nächsten Einbruch wie befohlen einem gewissen Paul Straight an der Victoria Station auszuhändigen. Danach geht man ins „Walrus“ und trifft Sabien, mit der man einen hübschen Abend verbringt. Nun muß man sich einfach immer nur um Sabien kümmern und ihre Anrufe befolgen. Nachdem ihr Vater stirbt, darf man die Gute auch mal von sich aus besuchen. Man trifft sie wie zu erwarten in der Lisson Grove und recht anschlagen an. Nach den Spaziergängen muß nur noch der Einbruch in die Villa (Zettel in der Manteltasche) reibungslos

über die Bühne gehen, schon erhält man von Margret Allen den Anruf, der Inspektor habe einen Augenzeugen aufgetrieben. Da das natürlich weniger erfreulich ist, besteigt man umgehend ein Taxi und fährt zum Cars & Vans-Parkplatz. Nach dem Ereignis mit dem Auto schaut man bei Sabien vorbei, und der Rest ist Geschichte...

Der Adventure-Klassiker *Indiana Jones 3* scheint noch vielen Rätselknackern in guter Erinnerung zu sein, jedenfalls strömten die Antworten zum unterirdischen Xylophonspiel nur so in die Redaktion. Die erste und ausführlichste kam von Florian Waldmüller und besagt, daß die Totenköpfe von rechts nach links in aufsteigender Reihenfolge den Tönen C', E', G', H', D' und F' zugeordnet werden müssen (siehe Schema).



Mit diesem Wissen sollte sich die Tonfolge aus dem Gralstagebuch ohne weitere Probleme abspielen lassen, woraufhin sich die nächste Tür öffnet.

Nachdem die letzte Antwort zum Spionagethriller *KGB* offenbar ein wenig zu früh abbrach, vollendet Martin Klaua seine bereits in der Februarausgabe begonnene Lösung. Nachdem man also wie bereits erwähnt mit Wowlow in der P-Abteilung über die Kassette und „Hollywood“ gerdet hat, wird man in die Bar geschickt. Dort sollte man unter keinen Umständen die Worte „Hollywood“ oder „2. Käufer“ erwähnen. Nach dem Gespräch mit Juri, dem Barkeeper, wird dem Hausbewohner noch ein kurzer Besuch abgestattet. Dazu geht man hinaus, nach links und dort durch die Tür hinein, wobei man das Licht im Flur vorsichtshalber aus läßt. Erst nachdem man die Treppe hochgestiegen ist, kann man ein Streichholz anzünden und im Anschluß daran das Clipboard einsacken.

Daraufhin marschiert man über die Seitenstraße in den Wohnblock zu Appartement 7. Zum Schein führt man eine „Meinungsumfrage“ bei den zwei Frauen durch, stellt das aber sofort in der Wohnung richtig. Auf keinen Fall aber von KGB, der Miliz oder gar über Privatdetektive reden, sonst ist's Essig mit der Konversation. Nun begibt man sich zu Belussow in Appartement 5 und spricht mit ihm über seine Gefangenschaft. Der alte Knacker in Appartement 4 weiß noch einiges über die Insel Wrangel, den Fleischladen sowie über Anatoli zu berichten. Letztgenannten besucht man sogleich, indem man die Treppe hochklettert und rechts das Clipboard liegen läßt. Jetzt geht es nach rechts in den Club, wo man 30 \$ als Aufnahmegebühr an den Manager abdrückt. Man folgt dem Punker auf das stille Örtchen und entdeckt im Abfalleimer ein Päckchen Kokain. Dieses wird sofort runtergespült, woraufhin man sich den Punker vorknöpft. Sofern man auch diesmal den Clubmitgliedern gegenüber weder „Hollywood“ noch „2. Käufer“ erwähnt, sollte einem erfolgreichen Missionsabschluß nichts mehr im Wege stehen.

Wie die zweite Mission in

*Star Trek 25th Anniversary* erledigt wird, weiß Thomas Gehrts zu berichten. Die erste Möglichkeit besteht einfach darin, den leeren Schneidbrenner mit Hilfe eines geladenen Phasers wieder zum Leben zu erwecken und damit dem Kraftfeld am Ende des Korridors zu Leibe zu rücken. Danach steht einem Fußmarsch zur Brücke nichts mehr im Wege. Um den eleganteren Lösungsweg zu beschreiten, benötigt man einen Aufsatz für den Transmogrifier. Hierzu bearbeitet man die Metallstücke aus dem Korridor mit dem aufgeladenen Schweißbrenner und erhält so einen formschönen Kammaufsatz, den man ohne zu zögern mit dem Transmogrifier benutzt. Mit dieser selbstgebastelten High-End-Bürste verpaßt man nun dem zerstörten Transporter eine neue Frisur und verleiht ihm mit den langen Kabeln aus der Terroristenbombe den entscheidenden Pfiff. Kaum hat sich Freund Spock mit dem nun einsatzbereiten Transporter auf die Brücke gebeamt und mit Option 1 geantwortet, sollte der Piratenkapitän das Schiff übergeben, und die Enterprise ist um ein bestandes Abenteuer reicher.

## LOSUNG 2.TEIL

## EVIL'S DOOM

Das letzte Mal führten wir Euch tief in Feindesland und unterirdische Dungeons, wo Euch dann gemeinerweise das rettende Licht der Lösung verließ. Diesmal wollen wir Euch auf dem kürzesten Weg wieder ans Tagesslicht bringen; also Messer gewetzt und Ranzen geschnürt zum Endspurt, es geht weiter im...

...neunten Level, der endlich einmal eine reine Kampfarena darstellt, keinerlei Schalter oder Rätsel stören das harte Metzgerleben. Verlaßt den Raum mit dem Brunnen nach Osten und setzt Eure Reise nach Süden fort, wo sich in einem Altarraum der einzige Schlüssel befindet. Nun geht es beständig weiter nach Norden und von dort aus nach Westen, bis man die verschlossene Tür entdeckt. Diese wird geöffnet, die Monster werden (hoffentlich) besiegt, und es werden die Treppen im Norden

aufgesucht, um ins zehnte Stockwerk zu gelangen. Hier durchquert man als erstes die östliche und danach die südliche Tür. An der Kreuzung mit Drehplatte geht es in südlicher Richtung zu einem Raum, wo Dagars Seele hauszt. Wir wenden uns jedoch zunächst gen Osten, wo wir eine Tür möglichst in dem Moment öffnen, in dem die Feuerballschleuder dahinter gerade inaktiv ist. Da man das nicht vorher weiß, gehört schon etwas Glück dazu... Nach dem Eintritt bewegt man sich logischerweise sofort zur Seite, aber Vorsicht: Diese Falle ist nicht die einzige! Auf dem Altar im Osten findet sich nach kurzer Sucherei auch der Schlüssel zu Dagars Zimmer, mit dem man sich zurück zur Kreuzung begibt. Öffnet die Tür und geht so lange weiter, bis einem Eurer Krieger etwas auffällt. Passiert die Illusionswand, lehnt Euch zurück und entspannt Euch...

# CHEATS

## DIE TRICKREICHEN

Gleich zu Anfang haben wir ein paar brandaktuelle Levelcodes zu vermelden, die uns Simon Pabst zur Ballerorgie **XP8** zugesandt hat:

Mission 2: 322008210601  
 Mission 3: B22008214601  
 Mission 4: 10025A010734  
 Mission 5: 96860F03012F

Ebenfalls gerade erst getestet wurde **Legends**, und schon schickt uns May Hopkins die Levelcodes für die normale Spielreihenfolge:

Ägypten: PBGJNOCO  
 England: MLFJOONH  
 China: MNEJLONH  
 Alien-Raumschiff: MNDJGBFE

Wem die Lösung von **Watchtower** nicht ausreicht, um dieses beinharte Spiel durchzukämpfen, für den hat Thomas Ertel noch einige nette Cheatcodes bereit. Diese werden bei der Passwortabfrage des Koperschutzes eingegeben und können auch alle hintereinander aktiviert werden (das richtige Passwort nicht vergessen!):  
 54266: unendlich viele Leben  
 47773: unendlich viele Granaten  
 68978: unbegrenzt Zeit

Auch zu **Breathless** weiß der Mann Rat, hier seine Weltencodes:  
 Welt 2: 181A59MRTR6999PD  
 Welt 3: 181A59LRTR6999PT  
 Welt 4: 181CEIDGLJRSE4D

Einige nette Betrügereien zum Thema Geld hat Beate Bender parat: Wenn man im Iso-3D-Roll **Der Seelenturm** seinen Spielstand unter „GISIT“ abspeichert, sollten Geldprobleme der Vergangenheit angehören, da der Zaster nunmehr unbegrenzt zur Verfügung steht. In der neueren Version lässt sich angeblich auch die Automapping-Funktion cheaten, indem man auf dem Kartenbildschirm die Maus zunächst in die linke untere Ecke und sodann einen Pixel nach oben bewegt, wo man die rechte Maustaste drückt. Beim nächsten Betrachten offenbart sich einem dann der ganze Level.

Wenn man hingegen bei

**Whale's Voyage II** die Auskunft anruft (und auch verbunden wird), mit dem Mauszeiger in die linke obere Ecke fährt (wo der Zeiger zu blinken beginnt) und hernach die TAB-Taste drückt, erhält man für jeden Druck stolze 100.000 Credits auf sein Konto.

Allen Metzelfreunden mit CD präsentiert Sven-Odin Deege seine Levelcodes zu **Fears CD**:  
 Level 2: 47691732255D  
 Level 3: 476A177C255D  
 Level 4: 47AB177F254E  
 Level 5: 47AC177F184E  
 Level 6: 47AD163F004F  
 Level 7: 478E163F1940  
 Level 8: 47AF16392540  
 Level 9: 47A0163A6461  
 Level 10: 478116650861  
 Level 11: 478216677560  
 Level 12: 47E3167B6E61  
 Level 13: 47C415BE2561  
 Level 14: 442515BE2561  
 Level 15: 47C615B9DF61

Level 16: 440715BFA561  
 Level 17: 47F815BFA561  
 Level 18: 475915BD4F61  
 Level 19: 47DA15BE2561  
 Level 20: 447B14FB2561  
 Level 21: 479C13242561  
 Level 22: 47FD13212561  
 Level 23: 447E1322A521  
 Level 24: 447F13AC2521  
 Level 25: 447011227D21  
 Level 26: 44111EA42521  
 Level 27: 44321C238621  
 Level 28: 44B31CFA5721  
 Level 29: 44741DA02521  
 Level 30: 445518260021

Wer hingegen direkt die kleine Abschlußanimation sehen will, der gebe folgenden Code ein:  
 47D613752521

Wer beim Produzieren seiner **Hollywood Pictures** nie auch nur den Hauch einer Überlebenschance hat, sollte auf Christoph Memmert hören und mit einem simplen Texteditor seinen aktuellen Savestand öffnen. Dort findet man frei editierbare Werte von Schauspielern, Kontostand, täglichen Kinobesuchern und und und. Allerdings sollte man mit dem Geld nicht allzu wahnsinnig übertreiben, da der Kontostand ansonsten abgrundtief ins Minus absacken kann.

### Gebrauchte Amigas

Werkstattgeprüfte Geräte und Zubehör:	
Amiga 500 mit Kickstart 1.2	219,-
Amiga 500 mit Kickstart 1.3	265,-
Amiga 500 mit Kickstart 1.3 u. 1MB	299,-
Amiga 500 mit Kickstart 1.3 u. 2,5MB	399,-
Amiga 500 plus mit 1MB Chip Ram	295,-
Amiga 600 mit 1MB Chip Ram	298,-
Amiga 600 HD mit Festplatte	398,-
Amiga 1200 mit 2MB Chip Ram	478,-
Amiga 2000, 1MB Chip Ram	398,-
Amiga 2000 HD mit Festplatte	498,-
CDTV mit FB, Tastatur, Maus, LW	348,-
CD 32 mit 5 CDs	248,-

### Speicher, gebraucht

Speichererweiterung auf 1MB, A500	39,-
Speichererw. auf 2,5 MB für A500	159,-
Speichererw. auf 2MB, A500+/A600	79,-
Speichererw. 2MB/4MB A2000	148,-/198,-
2MB Zipp-Ram (f. Alfa-Contr. usw.)	148,-

### Festpl. Laufw., CD, gebraucht

Festplatte 42MB mit Contr. f. A500	248,-
Festplatte 85MB mit Contr. f. A500	298,-
Festplatte 105MB mit Contr. f. A500	329,-
Festplatte 170MB mit Contr. f. A500	359,-
Festplatten int. f. A600/1200 v. 99,- bis 198,-	
Laufwerk int. A500/600/2000	59,-
Laufwerk ext. für alle Amigas	69,-
CD-ROM A570 für Amiga 500	198,-
CD-ROM mit Contr. A600/1200 /2000	198,-

### gebrauchte Monitore

Farbmonitore 1802 f.C64/A600/1200	148,-
Farbmonitore 1081 oder baugleiche	195,-
Farbmonitore 1084 oder baugleiche	229,-
Farbmonitore 1084S oder baugleiche	248,-

### gebrauchte Turbokarten

Turbo A500, 14MHz, 4MB	248,-
Turbo A1200, 28MHz, 4MB, MMU	249,-
Turbo A2000, 25MHz, 4MB, MMU	498,-
Supra-Turbo 28 für A500 und 2000	148,-

### gebrauchte Drucker

Matrix-Drucker 9 N. s-w/color	98,-/148,-
Matrix-Drucker 24 N.	von 148,- bis 198,-

### Zubehör, Ersatzteile

Netz. A500/1200 /2000	.59,-/69,-/119,-
Testatur A500/A2000 o. A1200	69,-/98,-
Kickumschaltplatine für A500 bis 2000	15,-
Motherboard A2000, kompl. bestückt	248,-
Austauschgeräte Amiga 500	150,-
Kickstart 1.3, 2.0, 3.1	29,-/39,-/99,-

### Tauschaktion

Unsere Tauschaktion geht weiter!  
 Bei Kauf eines neuen A1200 nehmen wir Ihre alte, komplette Amiga Anlage bis zu 1.000,- in Zahlung!

### Neue Amigas:

Amiga 1200 Magic, 2MB, Progr.-Pak.	698,-
Amiga 1200 Magic, HD175, Pr.-Paket	948,-
Amiga 1200 HD 1,1GB	1048,-
Amiga 1200 Turbo 28MHz, 6/175MB	1248,-
Amiga 1200 Tower	898,-
Monitor Autoscan 1438S	549,-
Monitor Autoscan 1538S	689,-

### A1200 - Aufrüstung

Festplatte 2,5" 175MB	238,-
Festplatte 3,5" 630MB mit Einbausatz	359,-
Festplatte 3,5" 1,1GB mit Einbausatz	429,-
Big-Tower Eagle A1200 mit Tastatur	298,-
Invittiv-Tower A1200 mit Tastatur	398,-
CD ROM 4fach mit PCMCIA-Contr.	298,-
Amiga Q-Drive	359,-
Kickstart-ROMs 3.1 für A1200	89,-
Turbo 68030, 28 Mhz, MMU	198,-
Turbo 68030, 42 Mhz, MMU	298,-
Turbo 68030, 50 Mhz, MMU	348,-
4MB Ram-Karte mit CoPro-Opt.	198,-

### Spiele und Programme

Wir führen alle neuen Amiga-Spiele und Programme. Auch viele Klassiker u. Oldies.

**Böhler-Electronic**  
 Tel.: 02624-7844, Fax: 2873  
 Ladenlokal in:  
 56203 Höhr-Grenzenhausen, Rathausstr.135  
 Versand per Nachnahme (+15,-)

## DATA HOUSE



Inh. Kai-Uwe Dittrich

Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel

Telefon: 0561- 68012 Fax: 68405

### Versand + Laden

Mo. - Fr.  
 9<sup>00</sup>-18<sup>00</sup>  
 Sa. 9<sup>00</sup>-13<sup>00</sup>

### AMIGA SPIELE

ECS = A500 AGA = A1200

Black Viper (Motorrad)	DA 59,90
Caribbean Disaster	DA 49,90
Coala (Hubschraubersim.)	DA 49,90
Colonization	DA 69,90
Der Seelenturm AGA	DA 29,90
Erben der Erde ECS / AGA	je DV 49,90
Evolution - Humans 3 AGA	DA 49,90
Gloom Deluxe AGA	EV 49,90
Grand Ouvert 2 (Skatspiel/KS2)	DV 39,90
Hattrick! (Fußballmanager) *	DV

# KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip	Champion Driver	12/91	Codes	Tianmingo Towns	7/95	Tips	Metal Law	9/94	Cheat	Skyworker	4/95	Lösung
Abandoned Places	12/92	Tip	Chops Kid	11/92	Codes/Cheat	Flashback	4/93	Lösung/Kart.	Micro Machines	1/94	Freezer	SlamIt	7/95	Cheat
Abandoned Places II	9/93	Freezer	Christmas Lemmings	3/94	Codes	Flashback	3/93	Lösung/Kart.	Midwinter 2	1/92	Log./Kart.	Sleepwalker	5/93	Cheat
Abandoned Places 2	11/93	Tips	Christopher Kolumbus	5/94	Tip/Frz.	Flashback	9/93	Codes	Might & Magic 3	4/93	Tip	Sleepwalker	4/93	Freezer
Abandoned Places 2	1/95	Cheat	Chrome	4/92	Codes	Flight of the Amazon Queen	10/95	Lösung	Might & Magic 3	9/92	Tip	Sliding Skill	1/92	Codes
Abandoned Places 2	4/93	Tip	Chuck Rock 2	9/94	Tip	Flood	1/92	Freezer	Missiles Over Xerion	4/94	Cheat	Smart TV	3/92	Freezer
Action Cat	7/95	Cheat	Chuck Rock 2	7/93	Freezer	Fly Harder	3/93	Codes	Monkey Island 2	9/92	Cheat	Soccer Kid	11/93	Freezer
Addams Family	9/92	Tip	CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat	Fly Harder	9/93	Cheat	Monty Python's Flying Circus	3/96	Glossier	Sonic Kid	12/93	Tips
Agony	3/92	Cheat	Clik Clik	4/92	Codes	Gear Works	11/93	Codes	Moonslone	5/92	Cheat	Software Manager	7/94	Tips
Allo	4/93	Freezer	Clockwise	10/94	Codes	Gem'X	2/92	Cheat	Morph	10/93	Tip/Freezer	Soul Crystal	9/92	Lösung
Akira	9/95	Codes	Costa	3/96	Cheat	Global Effect	11/92	Cheat	Madhead	1/93	Cheat	Space Ace 2	3/92	Tip
Aladdin	11/95	Cheat	CodeName Iceman	1/92	Tip	Global Gladiators	11/93	Freezer	Mr. Blobby	1/93	Codes	Space Ace 2	4/92	Freezer
Alfred Chicken	3/95	Cheat	Colonization	10/95	Tip	Gloom	3/94	Codes	Mr. Nutz	5/94	Cheat	Space Cruise	1/93	Freezer
Alien 3	11/94	Karten	Colonization	11/95	Tips	Globe	10/95	Karten	Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat	Space Gun	7/92	Tip
Alien Breed	2/92	Cheat	Colonization	12/95	Cheat	Gloom	12/95	Tips	Nicky 2	9/93	Codes	Space Hulk	4/94	Tips
Alien Breed	2/92	Freezer	Cool Croc Twins	10/92	Codes	Gloom (1. Teil)	1/96	Lösung	Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.	Space Quest 3	12/91	Tip
Alien Breed	3/92	Cheat	Cool Spot	3/94	Freezer	Gloom (2. Teil)	2/96	Lösung	Nicky Boom	12/92	Cheat	Space Quest 3	7/92	Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip	Cool Spot	7/96	Cheat	Gloom Deluxe	4/96	Tips	Neconom	1/92	Freezer	Space Quest 4	4/92	Lösung/Kart.
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Freezer	Corruption	3/92	Tip	Gool	9/93	Karten/Tips	Neconom	1/92	Cheat	Special Forces	7/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Codes	Cosmic Spacehead	2/95	Codes	Goddess	2/92	Codes	Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat	Speedball	1/92	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Tips	Crazy Corn II	11/92	Freezer	Gods	1/92	Freezer	Nicky 2	10/92	Cheat	Speedball 2	1/92	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Tips/Frz./Cod.	Crazy Sue 2	11/92	Freezer	Gods	3/92	Tip	Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.	Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Alien Breed 2	4/94	Karten	Crazing	7/93	Cheat/Frz.	Gold of the Azteks	4/92	Tip	Nicky Boom	12/92	Cheat	StarCity SuperSoccer	1/93	Freezer
Alien Breed 2 CD	3/95	Codes	Cruise for a Corpse	12/91	Lösung	Gold Spy	10/92	Cheat	Ninja Warrior	12/95	Klassiker	StarLord	3/94	Freezer
Alien Breed 3 - Tower Assault CD	11/93	Codes	Cruise for a Corpse	5/95	Lösung	Hannibal	2/96	Klassiker	Ninja Spirit	1/96	Klassiker	StarLord	10/94	Tips
Alien Breed 3 - Tower Assault	3/96	Cheat	Crystal Dragon Teil 1	5/95	Lösung	Hannibal 2	9/93	Tips	Odyssey Teil 1	2/96	Lösung	StarLord	5/95	Codes
Alien Breed Tower Assault	4/96	Tip	Crystal Dragon Teil 2	7/93	Lösung	Hannibal 2	4/93	Tip	Odyssey	3/96	Lösung	StarLord	7/96	Codes
Alien Breed 3D	12/95	Codes	Crystal Dragon Teil 3	9/95	Lösung/Karten	Hannibal 2	11/93	Tips	On Not More Lemmings	1/92	Codes	StarLord	10/94	Codes/Codes
Alien Breed 3D	1/96	Tips	Crystal Dragon	4/96	Tip	Hannibal 2	12/92	Tips	Oldtimer	5/95	Tips	StarLord	12/91	Cheat
Alien Breed 3D	3/96	Cheat	Curse of Enchancia	1/93	Tip	Hannibal 2	5/92	Lösung/Kart.	Oldtimer	9/95	Tips	Storm Master	7/92	Cheat
Alien World	5/92	Cheat	Curse of Enchancia	12/92	Tip	Hannibal 2	7/92	Tip	One Step Beyond	10/93	Codes	StreetFighter 2	4/93	Cheat/Tips
All Terrain Racing	4/95	Freezer	Cyberpunk	4/94	Codes/Cheat	Hannibal 2	10/94	Lösung/Karten/Frz.	One Step Beyond	3/93	Tips	StreetFighter 2	3/93	Cheat
All Terrain Racing	7/95	Freezer	D Generation	10/92	Freezer	Hannibal 2	12/95	Tip	Ori	7/92	Freezer	Streik	11/92	Freezer
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten	Darkman	3/92	Cheat	Hannibal 2	11/95	Tip	Ori	12/92	Cheat	Summeruppen	11/92	Cheat
Ambermoon	3/94	Tip/Karten	Darkman	1/93	Lösung/Karten	Hannibal 2	12/95	Lösung	Ori	12/92	Cheat	Suburban Commando	3/94	Codes
Ambermoon	5/94	Tip	Das Erbe	9/92	Tip	Hannibal 2	12/92	Tips	Ori	12/92	Cheat	Super Cars	1/95	Klassiker
Ambermoon	11/94	Tip	Das Erbe 2	3/95	Tip	Hannibal 2	12/95	Tips	Ori	12/92	Cheat	Supertrig	7/93	Codes
Ambermoon	1/95	Cheat	Das Schwarze Auge	10/92	Tip	Hannibal 2	12/95	Tips	Ori	12/92	Cheat	Surfing	5/93	Codes/Frz.
Amberstar	11/92	Freezer	Das Schwarze Auge	4/96	Tip	Hannibal 2	12/95	Tips	Ori	12/92	Cheat	Surfing CD	2/95	Codes
Amberstar	7/92	Using	Death Mask	4/95	Codes/Karten	Hannibal 2	12/95	Tips	Ori	12/92	Cheat	Super Membrane Brothers	9/94	Freezer
Amros	12/91	Codes	Death Mask	5/95	Karten/Freezer	Hannibal 2	12/95	Tips	Ori	12/92	Cheat	Super Stardust (AGA)	12/94	Codes
Another World	2/92	Tip/Kart.	Death Mask	7/95	Freezer	Hannibal 2	12/95	Tips	Pacific Islands	9/92	Freezer	Super Stardust CD	2/95	Codes
Anstoff	1/94	Tips	Death or Glory	10/94	Tips/Karten	Hannibal 2	12/95	Tips	Packard	1/92	Cheat	Super Stardust CD	10/95	Cheat
Anstab	4/94	Tips	Death or Glory Zusatzdok.	11/94	Lösung/Karten	Hannibal 2	12/95	Tips	Panzer Stars	9/92	Cheat	Super Street Fighter II	11/95	Tips
Anstab World Cup Ed.	1/95	Tips	Deep Core	1/94	Codes	Hannibal 2	12/95	Tips	Panzer Stars	12/92	Cheat	Super Street Fighter Turbo	1/96	Tips
Antares	3/92	Tip	Deep Core	5/96	Cheat	Hannibal 2	12/95	Tips	Paws of Fury	10/95	Freezer	Team Yankee	5/92	Freezer
Apida	1/92	Cheat	Deep Core CD	5/95	Cheat	Hannibal 2	12/95	Tips	Pegasus	12/91	Codes	Teppen	3/94	Lösung
Apida	4/92	Cheat/Frz./Tips	Deliverance	9/92	Freezer	Hannibal 2	12/95	Tips	Peggy	7/92	Cheat	Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
Apocalypse	9/94	Karten/Tips	Dennis	7/94	Freezer	Hannibal 2	12/95	Tips	Peggy	7/92	Cheat	The Games Espana '92	12/92	Tip
Apocalypse	10/94	Cheat	Der Clou	4/94	Tips	Hannibal 2	12/95	Tips	Penthouse - Hot Numbers	5/93	Freezer	The Humans	1/93	Codes
Aquaventura	10/92	Freezer	Der Clou	9/94	Freezer	Hannibal 2	12/95	Tips	Penthouse	7/94	Lösung/Karten	The Humans	12/92	Codes
Arabes Nigs	3/93	Cheat/Freeze/Tips	Der Clou	4/95	Tip	Hannibal 2	12/95	Tips	Pinball Dreams	5/92	Freezer	Team Yankee	5/92	Cheat
Armadillo	4/92	Freezer	Der Clou	7/96	Tip	Hannibal 2	12/95	Tips	Pinball Fantasies	1/93	Freezer	Telekomando II	3/94	Lösung
Ambermoon	10/91	Cheat	Der Cloud CD	2/95	Codes	Hannibal 2	12/95	Tips	Pinball Fantasies	12/92	Cheat	Top Gear	1/92	Cheat
Ambermoon	7/92	Tip	Desert Strike	1/93	Tip	Hannibal 2	12/95	Tips	Police Quest 1	12/91	Tip	Top Gear 2 (AGA)	1/95	Codes
Ambermoon	5/94	Tip	Desert Strike	12/93	Cheat	Hannibal 2	12/95	Tips	Police Quest 2	2/92	Tip	Top Gear 2 CD	2/95	Codes
Ambermoon	11/93	Cheat	Deverso Designs	1/92	Tip	Hannibal 2	12/95	Tips	Police Quest 2	2/92	Tip	Top Gear 2	3/95	Freezer
Ambermoon	1/94	Codes	Deverso Designs	3/92	Codes	Hannibal 2	12/95	Tips	Power Drive	4/95	Codes/Freezer	Top Gear 2	4/95	Cheat
Ambermoon	3/93	Cheat	Der Clou	4/92	Codes	Hannibal 2	12/95	Tips	Power Drive	5/93	Freezer	Top Gear 2	5/95	



# Der Joker - Index

**Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt**

Action Cat	5/95	Action	64%	Die Nordländer	7/95	Abenteuer	68%	Mad TV	1/92	Simulation	85%	Star Crusader AGA	1/96	Simulation	74%
Addictor	2/95	Compilation	miserabel	<b>Disposable Hero (CD)</b>	<b>5/94</b>	<b>Action</b>	<b>85%</b>	Mag! ECS	4/96	Simulation	74%	Star Crusader CD	4/96	Simulation	78%
A320 Airbus Vol. 2	3/96	Simulation	48%	Donk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%	Mag! AGA	4/96	Simulation	75%	StarLord	9/94	Simulation	78%
Akira CD	5/95	Action	34%	Doppelpass	2/95	Compilation	super	Mag! CD32	4/96	Simulation	71%	Starfix	4/96	Strategie	58%
<b>Aladdin</b>	<b>12/94</b>	<b>Geschicklichkeit</b>	<b>86%</b>	Dracula	7/94	Action	56%	Manchester United PL Champions	5/94	Sport	70%	Steel Business	11/94	Simulation	31%
Alien Breed 3D AGA	11/95	Action	89%	Dragonstone	2/95	Abenteuer	59%	Marblelous	3/95	Geschicklichkeit	66%	Sturm Siegler	10/94	Strategie	69%
<b>Alien Breed 3D AGA-CD</b>	<b>12/95</b>	<b>Action</b>	<b>87%</b>	Dragonstone CD	4/95	Abenteuer	59%	Marvin's Marvellous Adventure	1/95	Action	75%	Striker (CD)	7/94	Sport	45%
Alien Breed: Tower Assault CD	2/95	Action	79%	Dreamweb AGA	3/95	Abenteuer	83%	Megahits 3CD	2/95	Compilation	gut	St. Thomas	12/94	Simulation	55%
All New Worlds of Lemmings	2/95	Strategie	81%	Dreamweb	9/95	Abenteuer	80%	Megarts Hockey	4/96	Sport	47%	Subwarz 2050 AGA	3/95	Simulation	81%
All Terrain Racing	4/95	Sport	82%	<b>Dungeon Master II AGA</b>	<b>10/95</b>	<b>Abenteuer</b>	<b>85%</b>	Monsters of Terror AGA	3/96	Action	58%	Subwarz 2050 CD	2/95	Simulation	85%
All Terrain Racing CD	5/95	Sport	68%	<b>Elite II-Frontier (CD)</b>	<b>5/94</b>	<b>Simulation</b>	<b>86%</b>	Mr. Blobby	2/95	Geschicklichkeit	39%	Super Frog CD	11/94	Geschicklichkeit	73%
<b>Anstoss World Cup Edition</b>	<b>9/94</b>	<b>Sport</b>	<b>89%</b>	Embryo	11/94	Action	38%	Myth CD	9/94	Abenteuer	48%	Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
<b>Apocalypse</b>	<b>5/94</b>	<b>Action</b>	<b>85%</b>	Emerald Mines CD	2/95	Geschicklichkeit	64%	Naughty Ones CD	9/94	Geschicklichkeit	66%	<b>Super Skidmarks</b>	<b>5/95</b>	<b>Sport</b>	<b>85%</b>
Approach Trainer	10/95	Simulation	28%	Empire Soccer 94	9/94	Sport	74%	Nemoc IV	4/96	Action	77%	<b>Super Skidmarks CD</b>	<b>10/95</b>	<b>Sport</b>	<b>86%</b>
Arcade Pool CD	12/94	Sport	64%	Erben der Erde	5/95	Abenteuer	81%	Nothing But Tetris CD	7/96	Strategie	29%	Super Stardust	12/94	Action	79%
Arya Vaii	10/94	Action	44%	Erben der Erde CD	9/95	Abenteuer	82%	Oldtimer	3/95	Simulation	78%	Super Stardust CD	1/95	Action	83%
Bangboo	11/95	Strategie	60%	Evil's Doom	7/96	Abenteuer	77%	Oldtimer AGA	3/95	Simulation	81%	Super Street Fighter II	10/95	Action	56%
Banshee A1200	9/94	Action	83%	Exile AGA-CD	12/95	Action	80%	Out to lunch A1200	9/94	Geschicklichkeit	76%	Super Street Fighter II AGA	10/95	Action	73%
Banshee CD	10/94	Action	83%	Exile AGA	1/96	Action	80%	Out to lunch CD	10/94	Geschicklichkeit	73%	Super Street Fighter II Turbo (AGA-CD)	1/96	Action	82%
Base Jumpers CD	9/95	Geschicklichkeit	76%	Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%	Overlord	2/95	Simulation	58%	Super Tennis Champs	3/96	Sport	61%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%	F1 World Championship Edition	7/95	Sport	65%	Paws of Fury	9/95	Action	62%	Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Battle Field Creator	9/94	Verschiedenes	80%	Fear AGA	9/95	Action	88%	Pinhouse Hot Numbers				Syndicate CD	10/95	Strategie	79%
Battlechess CD	9/94	Strategie	68%	Fear AGA-CD	11/95	Action	85%	PGA European Tour	2/95	Sport	83%	Tactical Mancer 2	12/95	Sport	62%
Battletanks CD	9/94	Action	19%	Fields of Glory	12/94	Strategie	56%	PGA European Tour AGA	2/95	Sport	85%	<b>Team 17 Collection Vol. 1</b>	<b>10/94</b>	<b>Compilation</b>	<b>super</b>
Bazzoo'n Run AGA	1/96	Geschicklichkeit	46%	Fields of Glory	2/95	Strategie	44%	PGA European Tour CD	1/95	Sport	85%	The Box	2/95	Compilation	gut
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%	<b>Fifa International Soccer</b>	<b>12/94</b>	<b>Sport</b>	<b>85%</b>	<b>Pinball Illusions</b>	<b>12/94</b>	<b>Simulation</b>	<b>87%</b>	The Complete Chess System	2/95	Strategie	67%
Behind the Iron Gate	7/95	Action	68%	Flamingo Tours	5/95	Simulation	64%	<b>Pinball Illusions CD</b>	<b>7/95</b>	<b>Simulation</b>	<b>89%</b>	The Final Gate (AGA-CD)	5/96	Action	62
Benefactor	9/94	Geschicklichkeit	76%	Flight of the Amazon Queen	9/95	Abenteuer	85%	<b>Pinball Mania</b>	<b>11/95</b>	<b>Simulation</b>	<b>86%</b>	The Incredible Crash Dummies	9/94	Geschicklichkeit	44%
Benefactor CD	10/95	Geschicklichkeit	74%	Football Masters	7/95	Sport	39%	Pinball Prelude	5/96	Simulation	77%	The Lost Vikings CD	9/94	Geschicklichkeit	85%
Berliner Spielekiste CD	2/95	Compilation	mittel	Formula 1 Masters	7/95	Sport	22%	Pinball Prelude AGA	4/96	Simulation	78%	The Legacy of Soraili CD	10/94	Abenteuer	72%
Big Four	10/94	Compilation	mittel	Fury of the Furies (CD)	7/94	Strategie	71%	Pinkie	11/94	Geschicklichkeit	70%	The Misadventures of Plink CD	12/94	Geschicklichkeit	82%
Bingl	2/95	Simulation	86%	Fußball Total	11/94	Sport	83%	Polar Nights Teresa Personally	9/94	Strategie	36%	Theme Park	11/94	Simulation	77%
Black Viper	4/96	Sport	52%	Fußball Total Indoors AGA	7/96	Sport	81%	Power Drive	3/95	Sport	58%	Theme Park	2/95	Simulation	69%
Bloodnet	5/95	Abenteuer	65%	Gigantic Games CD	2/95	Compilation	gut	Power Games CD	2/95	Compilation	sehr gut	Theme Park CD	4/95	Simulation	73%
Bloodnet AGA	2/95	Abenteuer	75%	Global Effect (CD)	5/94	Simulation	9%	Premier Manager 3	1/95	Sport	66%	The Ryder Cup (CD)	7/94	Sport	66%
Bomb Mania	1/96	Strategie	62%	Gloom	10/95	Action	?	Primal Rage	12/95	Action	61%	Thomas T.Engine & T.Robot AGA	3/96	Simulation	44%
Brain Man	7/95	Strategie	65%	Gloom AGA-CD	11/95	Action	?	Primal Rage	7/96	Action	59%	TimeMove	3/96	Strategie	58%
Breathless AGA	1/96	Action	83%	Gloom Deluxe AGA	3/96	Action	?	Projek X & F 17 Challenge (CD)	5/94	Action	69%	Timekeepers	5/96	Strategie	74%
Brian the Lion CD	10/94	Geschicklichkeit	80%	Grand Overt 2	10/95	Strategie	66%	Quik	10/94	Geschicklichkeit	72%	Top Gear 2 A1200	11/94	Sport	78%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%	Guardian AGA	2/95	Action	68%	Rally Championships	9/95	Sport	44%	Top Gear 2	1/95	Sport	69%
Brain Man	7/95	Strategie	65%	Guardian CD	11/94	Action	77%	Rally Championships AGA	9/95	Sport	59%	Top Gear 2 CD	12/94	Sport	75%
Breathless AGA	1/96	Action	83%	<b>Gunship 2000 CD</b>	<b>9/94</b>	<b>Simulation</b>	<b>85%</b>	ranTrainer	9/95	Simulation	33%	Tornado für A1200	7/94	Simulation	74%
Bubba'n Stix (CD)	5/94	Geschicklichkeit	78%	Haus-Die Expedition	10/94	Simulation	70%	Real Genius	5/94	Strategie	28%	Total Football	7/96	Sport	63%
<b>Bubble &amp; Squeak CD</b>	<b>11/94</b>	<b>Geschicklichkeit</b>	<b>87%</b>	Heimdall 2	7/94	Abenteuer	73%	<b>Reunion AGA</b>	<b>3/95</b>	<b>Simulation</b>	<b>86%</b>	Tower Assault	1/95	Action	74%/76%
Bubble & Squeak	1/95	Geschicklichkeit	85%/87%	Heimdall 2 CD	9/94	Abenteuer	75%	Rings of Medusa Gold	10/94	Strategie	79%	Tracksuit Manager 2 (AGA)	5/96	Sport	44%
Bump'n'Burn	10/94	Sport	60%	Hillsea Lido (AGA)	5/96	Simulation	76%	<b>Rise of the Robots</b>	<b>12/94</b>	<b>Action</b>	<b>91%</b>	Tracksuit Manager 2	7/96	Sport	38%
Bump'n'Burn CD	2/95	Sport	60%	High Seas Trader	7/95	Simulation	68%	Rise of the Robots CD	2/95	Action	87%	Trap'Em AGA	1/96	Geschicklichkeit	58%
<b>Bundesliga Manager Hot.</b>	<b>9/94</b>	<b>Sport</b>	<b>91%</b>	Hits for Six VI	10/94	Compilation	mittel	Roadkill	3/95	Sport	82%	Triple Action VI	10/94	Compilation	schwach
C32 Game Gold Collection	11/95	Simulation/Sport	57%	Hits for Six VII	10/94	Compilation	gut	Roadkill CD	7/95	Sport	80%	Triple Action VII	10/94	Compilation	gut
Cannonfodder 2	1/95	Strategie	73%	Hits for Six VIII	10/94	Compilation	gut	Robinsons Requiem A500	11/94	Abenteuer	72%	Triple Fun	2/95	Compilation	gut
<b>Caribbean Disaster</b>	<b>3/96</b>	<b>Simulation</b>	<b>85%</b>	Hollywood Pictures	7/95	Simulation	72%	Robinsons Requiem AGA	11/94	Abenteuer	78%	Tubular Worlds	9/94	Action	64%
Cedric	1/96	Geschicklichkeit	78%	Humans (CD)	7/94	Strategie	78%	Rüsselheim AGA	10/94	Simulation	81%	Turbo Trax	9/95	Sport	71%
Cedric CD	3/96	Geschicklichkeit	76%	<b>Humans 3 AGA</b>	<b>7/96</b>	<b>Strategie</b>	<b>85%</b>	Rüsselheim Standard	10/94	Simulation	80%	Turning Points	10/94	Compilation	mies
Center Court Tennis	1/95	Sport	48%	Imagems</											

A  
M  
I  
G  
A  
  
C  
D  
  
J  
O  
K  
E  
R



# AMIGA

# CD

# JOKER

MULTIMEDIA  
AUF AMIGA

ZWEI NEUE  
LAUFWERKE IM  
DIREKTVERGLEICH

Q-DRIVE  
1241

VS

EASY  
CD-ROM



AKTUELL IN DER TEST-ARENA

Black Wiper

FIGHTIN' HUMANS II  
SPIRIT



NEUES VOM MARKT!  
NEUE SOFTWARE AUF CD-ROM  
ESCOM VOR DER PLEITE?  
PRIMA CD-BOXEN!



**Zwei neue Wege nach CD-ROM:**

# Q-DRIVE 1241 & EASY CD-ROM

Mit einem halben Jahr Verspätung steht ATs CD-Läufer für den A1200 nun endlich am Start – um sich mit einem vielversprechenden Konkurrenten der Holzkirchener Hardwareschmiede Telmex zu messen. Wir haben die beiden neuen Alternativen für multimediale Amigos auf Herz und Nieren getestet!

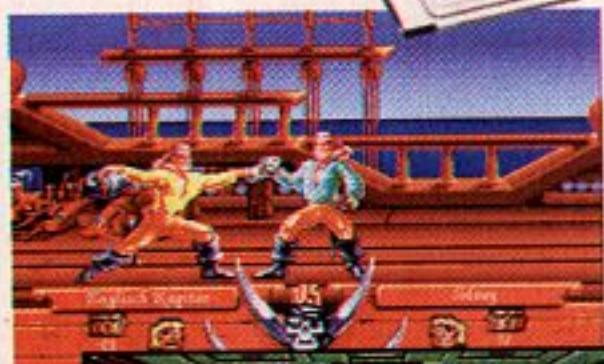
## DER ERSTE EINDRUCK

Beide Laufwerke werden in einem stabilen Karton ausgeliefert, der zudem noch sämtliche Anschlußkabel, ein Netzteil, Diskette(n) mit Treibersoftware sowie die deutschen Dokumentationen beherbergt. Von fragilen Bastlerlösungen, wie sie in der Vergangenheit oft üblich waren, kann bei diesen professionell produzierten Komplettpaketen für den A1200 also keine Rede sein. Der Betrieb am A600 ist ebenfalls möglich, wegen fehlender Hardwarevoraussetzungen aber unter Verzicht auf die CD<sup>32</sup>-Emulation.

Amiga Technologies spendiert dem Käufer des Q-Drive nun zwar keines der angedachten Begleitspiele, dafür jedoch zwei vorwiegend mit Tools und Grafik bepackte CDs. Im Gegenzug gibt Telmex seinem Easy CD-ROM die bessere Anleitung mit – sie geht auch ausführlich auf den Betrieb von CD<sup>32</sup>-Zockware ein und enthält Tips für Problemfälle. Aktuelle Titel sollten nicht in diese Kategorie fallen, u.U. wohl aber ältere Games, die speziell auf den Betrieb am CD<sup>32</sup> zugeschnitten sind. In beiden Geräten kommen Matsuhita-Quadrospeeder mit einer mittleren Zugriffszeit von 200 ms und einem maximalen Datendurchsatz von rund 600 KB/s zum Einsatz; beide beziehen ihren Saft über ein separates Netzteil, um das schwächliche A1200-Kraftwerk zu entlasten. Und hier wie dort finden sich an der Gehäuserückseite Audio-Ein-/Ausgänge, die den Ton des Rechners mit dem von CD mischen und an die Hi-Fi-Anlage oder Monitorboxen weiterleiten. Diese Gemeinsamkeiten sind freilich kein Zufall, denn das AT-Modell ist eine Weiterentwicklung des bekannten „Overdrive“, das einst Telmex im Vertrieb hatte...



Hübsch bunt: Musikplayer und Photo CD-Soft am Q-Drive



Selbst Problemfälle wie „Pirates Gold!“ oder „Wing Commander“ machen am Easy CD-ROM keine Probleme mehr



Eine Q-Drive-Komplettkonfiguration

Der Anschluß der Laufwerke am PCMCIA-Schacht (an der linken Gehäusesseite des A600/1200) klappt jeweils kinderleicht, die Stecker dienen zugleich als Gehäuse für die Controller-Hardware. Jetzt noch Netzteil und Audiostecker anschließen, fertig. Der Grund für das gut 10 cm längere Gehäuse des Easy CD-ROM ist in der

internen Steckverkabelung zu suchen. So läßt sich der Quadrospeeder nämlich auch gegen kommende Modelle wie z.B. einen zwölfach schnellen Läufer austauschen. Das Kopieren der für den Betrieb nötigen Softwaretreiber auf Festplatte übernimmt in beiden Fällen ein komfortables Tool, dem Q-Drive liegt zudem eine Startdisk für den Betrieb an reinrassigen Floppy-Systemen bei. So etwas muß beim Telmex-Läufer extra erzeugt werden, außerdem ist hier die automatische Einbindung der CD<sup>32</sup>-Emulation in die Startdatei manuell vorzunehmen – was freilich kein Beinbruch ist.

## DIE INSTALLATION

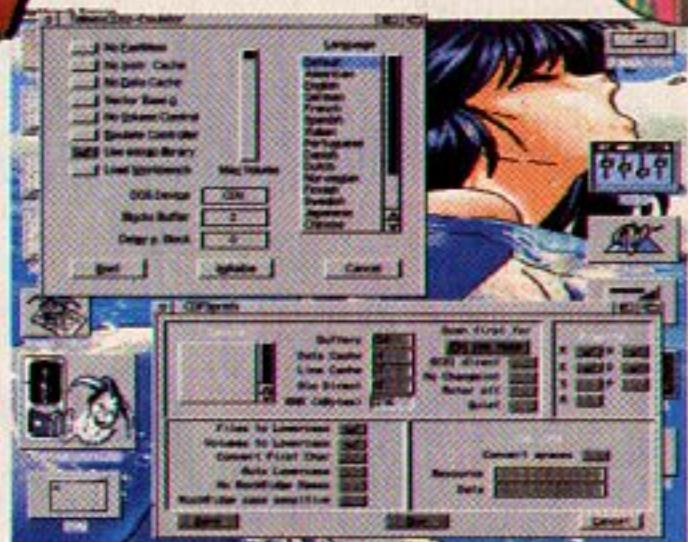


Easy-Komfort im Detail: Der Ein/Aus-Schalter erlaubt die CD-Entnahme bei abgeschaltetem Rechner



## DIE PRAXIS

Im alltäglichen Betrieb erweisen sich beide Geräte als zuverlässige, ausgereifte CD-Jockeys. Sämtliche Silberlinge nach ISO- oder der seltenen HFS-Norm werden geschluckt – neben den typischen PD-Sammlungen oder CD-Tools wären das etwa alle PC-, Mac- oder auch Konsolenscheiben, so daß zumindest dort gespeicherte Grafik-, Text- oder Tondaten lesbar sind. Das Abspielen der eigentlichen Software bleibt selbstverständlich der jeweiligen Originalhardware vorbehalten. Gewöhnliche Musik-CDs werden nach dem Einlegen automatisch erkannt und auf Wunsch abgespielt, die Software des **Q-Drive** vermag außerdem auf Photo-CDs gespeicherte Bilder darzustellen. Die CD<sup>32</sup>-Emulationen beider Geräte leiten Schreib- und Lese-Zugriffe auf das integrierte Backup-RAM des CD<sup>32</sup> zur Festplatte um und bilden die sechs Buttons des Pads wahlweise auf der Tastatur nach. Dennoch ist der Zukauf eines passenden Steuerknochens anzuraten.



Eher trist: Konfigurationsmenü und Audio-player am Easy CD-ROM

Apropos CD<sup>32</sup>-Emulation, hier sichert sich das **Easy CD-ROM** einen kleinen Vorteil: Die beiliegende „CacheCDFS“-Software von Oliver Kastl spielt z.B. CD-Begleitmusik selbst da noch sauber ab, wo das **Q-Drive** schon mal stumm bleibt. Und mit dem flexiblen Einstell-Tool „CDFSprefs“ gelang es uns auch, altbekannte Verweigerer wie „Pirates Gold!“, das „Soccer Kid“-Intro oder gar den seltenen AGA-„Wing Commander“ an einem 1200er mit OS3.1 zu starten!

## WAS LÄUFT WO?

Welcher CD<sup>32</sup>-Titel an einem A1200 mit OS 3.0 und 1 MB Fast-RAM (ohne Zusatzspeicher ist kaum vernünftiger CD-Betrieb möglich) läuft, steht in der folgenden Tabelle. Geprüft wurde das Verhalten aktueller Titel und altbekannter Problemfälle beim Starten via Workbench und beim Booten per CD<sup>32</sup>-Emulation.

TITEL	Q-DRIVE 1241	EASY CD-ROM
Akira	✓	✓
Alfred Chicken	✓	✓
Arabian Nights	X	✓ <sup>6</sup>
Banshee	✓	✓
Black Viper	✓	✓
Bubble & Squeak	✓	✓ <sup>5)</sup>
Darkseed	✓ <sup>5(3)</sup>	✓
Guardian	✓	✓ <sup>5</sup>
Gunship 2000	✓ <sup>6</sup>	✓
Humans 3	✓	✓ <sup>5</sup>
Liberation	X	✓ <sup>10</sup>
Marvins...	✓ <sup>5</sup>	✓ <sup>5</sup>
Microcosm	✓	✓ <sup>6</sup>
Pirates Gold!	X	✓ <sup>5</sup>
Rise of the Robots	✓	✓
Roadkill	✓	✓
Simon the Sorcerer	✓ <sup>5(2)</sup>	✓ <sup>5(2)</sup>
Skeleton Krew	X	X
Soccer Kid	✓ <sup>4(1)</sup>	✓
Subwar 2050	✓ <sup>13</sup>	✓
Syndicate	✓ <sup>5</sup>	✓
Top Gear 2	✓ <sup>4</sup>	✓ <sup>5</sup>
U.F.O.	✓	✓
Universe	X	X

1) Ohne Intro

2) Defekte Sprachausgabe

3) Defekte Speicherfunktion

4) Defekte Steuerung

5) Nur via CD32-Boot

6) Nur via Workbench

## DAS FAZIT

Einen klaren Vergleichssieger kann es nicht geben, da beide CD-Läufer gut durch den Alltag spuren – und das **Q-Drive** den Preisvorteil und die bessere CD<sup>32</sup>-Emulation des **Easy CD-ROM** durch das beiliegende Softwarepaket wettmacht. Diesmal also nur Gewinner: zwei Hersteller und alle Freunde einer zukunftssichereren „Freundin“! (rl)

### Q-DRIVE 1241

Der Standard-RÖMER für den A1200: mit Quadrospeed, CD-Dreingaben, Audioplayer, Photo-CD-Software und CD<sup>32</sup>-Emulation.

**Hersteller:** Amiga Technologies

**Preis:** 349,- DM DM

**Bezug:** Fachhandel



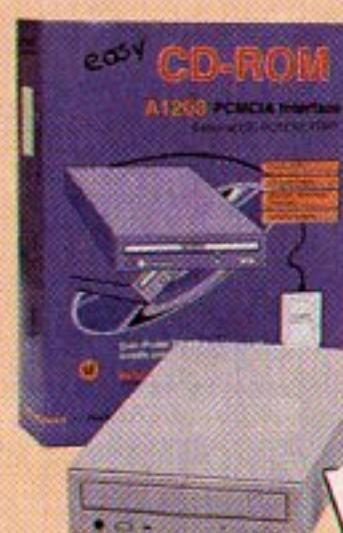
### EASY CD-ROM

Preisgünstige und bestens verarbeitete CD-Alternative mit hervorragender CD<sup>32</sup>-Emulation, Quadrospeed, Aufrüstbarkeit und Audioplayer.

**Hersteller:** Telmex

**Preis:** 299,- DM

**Bezug:** Fachhandel & Telmex, Tel.: 08024 / 80 17





**V**ergessen wir mäßige Neu-Klopper wie „Primal Rage“, vergessen wir auch, daß in jüngster Zeit eigentlich immer entweder dilettantische Grafik oder schwachbrüstiges Gameplay (oder beides zusammen...) den Spaß am Hauen trübte: Hier wartet die bislang überzeugendste Amiga-Schlängerei auf ihren Auftritt am CD<sup>32</sup> oder AGA-Rechnern mit Silberblick – die Floppys werden in der nächsten Runde beharkt, dann übrigens auch auf ECS-Comps.

Sieben beinharte Fighter, eine schnuckelige Einzelkämpferin und zwei merkwürdige Tiermutationen melden sich zum „Supreme Warriors Tournament“. Dieses

Turnier wird alljährlich von der mysteriösen Hikawa-Organisation veranstaltet, um neue Elitekiller zu rekrutieren. Abgesehen von der beruflichen Perspektive hat aber jeder Teilnehmer noch ganz eigene Beweggründe, den Ober-Organisator Jen-shi zu vertrimmen. Welche das sind, erfährt der Spieler zu Beginn des Story-Modus aus einigen netten, teils animierten Bildchen und den dreisprachig vorrätigen Bildschirmtexten. Zunächst muß er sich aber entscheiden, ob es ein normales Ein- oder Zweispielermatch sein soll oder ob mit bis zu sieben menschlichen Kollegen ein Turnier nach dem K.o.-System abgehalten wird. Als Besonderheit wartet auch noch das Team-Match, in dem zwei Mannschaften zu jeweils zwei bis acht Kämpfern nacheinander schlagfertige Argumente austauschen. Am Grundprinzip ändert sich durch die Wahl des Modus freilich wenig, denn stets werden die Konflikte am zweidimensional scrollenden Screen ausgetragen, wobei jeder Kontrahent über einen Energiebalken verfügt, den er gegen alle Attacken verteidigen soll. Allerdings darf hier endlich mal die Belegung des

Gamepads frei gewählt werden. Wer also zum Blocken lieber einen Knopf als das Richtungskreuz vom Gegner wegdrückt, wird in seiner Freiheit nun nicht mehr eingeschränkt. Ähnliches gilt für die jeweils zwei verschiedenen Schläge und Tritte, die sich durch gezielten Einsatz zu äußerst gesundheitsschädlichen Combos verbinden lassen. Hat ein Gegner dann einmal in schneller Reihenfolge mehrere Treffer einstecken müssen, sieht er nicht selten Sterne oder ähnliche Flugkörper und wird zum willigen Opfer für zusätzliche Angriffe. Und ist irgendwann die zuvor gewählte Anzahl der Gewinnsätze (eins bis drei) durch K.o. oder den abschaltbaren Time Out überstanden, wartet bereits der nächste Widersacher auf seine Abreibung.

Natürlich werden die Begegnungen auch hier durch Special-Moves aufgewertet, von denen jedem Charakter vier zur Verfügung stehen. Dabei haben die Programmierer tief in die Trickkiste gegriffen und von Feuerbällen über Wirbelattacken bis hin zu kleineren Spritetransformationen nichts ausgelassen, was schmerhaft aussieht. Erstmals bei einem Amiga-Prügler existieren sogar spezielle Geschoß-Paraden, mit denen sich Feuerbälle und sonstige Fernangriffe auf den Aggressor zurück schleudern lassen! Und so verwandelt sich das Spielgeschehen schon bald in einen wüsten Abtausch von Spezialattacken, was stinknormale Angriffe zu Ausnahmen degradiert.

Wem das nicht so liegt, der findet allerdings auch eine Option zwecks Deakti-



Hilfe, ein Monster!



# AMIGA CD-JOKER

vierung sämtlicher Special-Moves der menschlichen Spieler vor. Natürlich wird es auf diese Weise ungleich schwieriger, den Rechner in die Knie zu zwingen, doch läßt sich ja auch der Schwierigkeitsgrad von leicht bis „Maniac“ nach Belieben variieren. Für all jene, die eines Tages ihre Kämpfen und die Reaktionen der Gegner schon auswendig kennen, gibt es darüber hinaus die Turbostufe für den zusätzlichen Kick im Ring. Da fegen die sonst eher gemächlich agierenden Figuren dann in einem Wahnsinnstempo über den Screen, und ehe man sich's versieht, liegt der geliebte Held wimmernd am Boden...

Bei soviel spielerischer Vielfalt darf natürlich das Sahnehäubchen in Form von detailliert gezeichneten Charakteren und Schauplätzen nicht fehlen. Zwar war bereits die ECS-Betaversion ein Augenschmaus, doch kamen für die AGA-Fassung noch etliche Hintergrundanimationen hinzu, die den sehr unterschiedlich gestalteten Austragungsarten mehr Leben einhauchen. Selbstnuschelnd wurde auch an Schatten gedacht, die den Untergrund nicht einfach verdecken, sondern wirklich abdunkeln, während kleine Staubwölkchen schnelle Rückzüge der Kämpfer umgeben. Nur schade, daß kein Zeilenscrolling à la „Elfmania“ implementiert wurde und daß die Personen im Vergleich zu den Riesen aus „Super Street Fighter II Turbo“ etwas klein ausfallen – aber man kann eben nicht alles haben. Zumal es ja auch noch die ursprünglich an SNKs Wunderkonsole Neo Geo CD eingesetzten Zwischenanimationen zu bewundern gibt, welche auf vergnügliche Weise die Wartezeit auf den nächsten Kampf verkürzen. Überhaupt war der Amiga den legendären SNK-Kloppereien mit Spielhallen-Flair nie näher als hier, sowohl was Grafik und Gameplay als auch was das generelle Spielgefühl angeht. Lediglich die eifrig verwendete Sprachausgabe klingt etwas blechern, doch dafür kommen die Begleitmelodien direkt von CD.

Kurz und sehr gut: Diese überzeugende Mischung aus liebevoller Präsentation und bislang nicht bekannter Spielbarkeit läßt die bisherigen Amiga-Champions stauen auf der Matte zurück. Wer also bei Fightin' Spirit nicht zuschlägt, der hat keinen Kampfgeist – und das in jeder Hinsicht. (mz)

**Ein feuriger Auftritt**

**Mirror Match gefällig?**

**Besonders beeindruckend: die Tierspecials der Kämpfer**

**FIGHTIN' SPIRIT**  
(NEO/LIGHTSHOCK SOFTWARE)

**KAMPFSPIEL**

<b>88%</b> „STARK“	
<b>GRAFIK</b> 92%	
<b>ANIMATION</b> 87%	
<b>MUSIK</b> 82%	
<b>SOUND-FX</b> 78%	
<b>HANDHABUNG</b> 89%	
<b>DAUERSPASS</b> 90%	
<b>VARIABEL: 4 STUFEN</b>	
<b>PREIS</b> DM 59,-	

**CD**

EINGABEMEDIUM	PAD/STICK
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

**Im optionalen Death Match werden die Energiebalken durch einen gemeinsamen ersetzt**





# AMIGA CD-*Zocker* HUMANS III

## Evolution - Lost in Time

Obwohl inhaltlich kaum nennenswerte Unterschiede zu den mittlerweile vier Jahre alten Urmenschen von Atari, Imagitec und Mirage bestehen, vermochte die Mischung aus Plattform-Action und Logelei im Stil der „Lemmings“ vor acht Wochen auch in der Drittauflage noch zu fesseln – nicht zuletzt dank ihrer hübsch bunten AGA-Grafik. Um so ärgerlicher, daß Gametek bei der Versilberung geschlampft hat!

Doch dazu kommen wir noch, zunächst soll Grundsätzliches abgehakt werden: Der Spieler befehligt ein drei bis vier Mann starkes Team, von dessen kreuz und quer über den scrollenden Screen verteilten Mitgliedern zumindest eines durch das Ausgangstor des jeweiligen Levels gelöst werden muß. Der Trupp ist in den ersten der insgesamt 65 Spielstufen noch fix vorgegeben, später darf man ihn aus sieben unterschiedlich befähigten Rassen selbst zusammenstellen. Um mit den Gegnern und Fallen fertigzuwerden, kann etwa der Waldläufer zu Pfeil und Bogen greifen, ein bärenstarker Wikinger seinen Schild schwingen oder ein Ninja fernöstliche Kampfkunst anwenden. Der Magier wiederum braucht nur den passenden Trunk zu finden, um seine Kameraden in Hämmer, Jetpacks oder anderes benötigte Werkzeug zu verwandeln. Laufen, hüpfen, Seile erklettern oder Räuberleitern bilden können freilich alle Humans, es ist also Teamwork gefragt: Wer die nicht eben einfachen Aufgaben meistern will, muß innerhalb

Zeitlimits clever zwischen den jeweils richtigen Figuren hin und her schalten.

Im Vergleich mit den Vorgängern wurden Schwächen (wie z.B. der unsägliche Stabhochsprung) ausgemerzt, die Steuerung überarbeitet und brandneue Grafiksets wie Schloß, Wald, Ägypten oder China eingebaut. Via Joypad klappt die Kommandovergabe denn auch bestens, doch verlangt der Betrieb am AGA-Rechner entgegen den Packungshinweisen zumindest nach einer kleinen Speichererweiterung, und die feine CD-Begleitmusik will nur am CD<sup>32</sup>, aber keinesfalls gemeinsam mit den Sound-FX erklingen. Wer letztere im Optionsmenü anwählt, wird zudem mit ständigem Gebimmel bestraft, wodurch Compi-Strategen entweder den Ton abstellen müssen oder gleich zur Floppy-Version greifen. Dann entgeht ihnen zwar das CD-exklusive Zeichentrick-Intro, doch ist es um den tonlosen, extrem kindischen und dummerweise nur per Maus, nich aber via Pad-Button abbrechbaren Vorspann ohnehin nicht allzu schade.

Fazit: Wieder einmal wurden Schiller-Amigos mit der technisch unzulänglichen Umsetzung eines ansonsten ausgefeilten Gameplays bestraft – wann werden die Hersteller endlich diesen Irrweg aufgeben?! (rl)

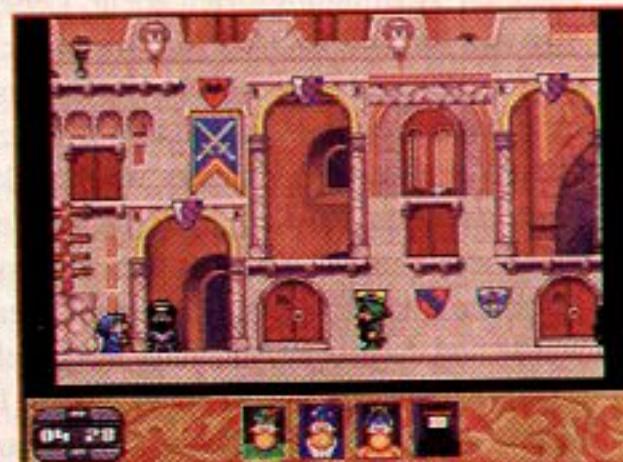


Tüfteln im Fernen Osten

Aller guten Dinge sind bekanntlich drei, weshalb die Floppy-Version der dritten Actionstrategie um die Knobelwichte auch kürzlich mit dem Hit geadelt wurde. Doch Gameteks neues Silber ist mal wieder kein Gold...



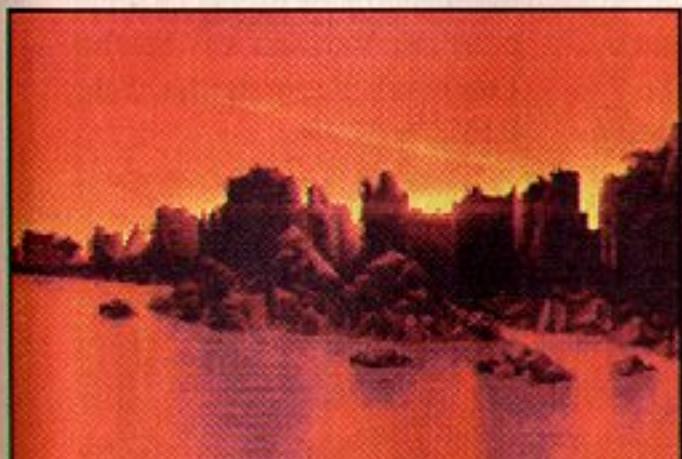
Action in Ägypten: Götter, Gräber & Knobeleien



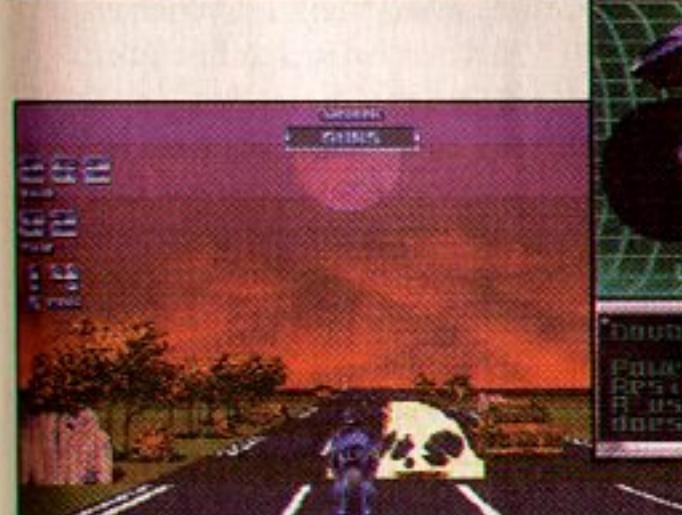
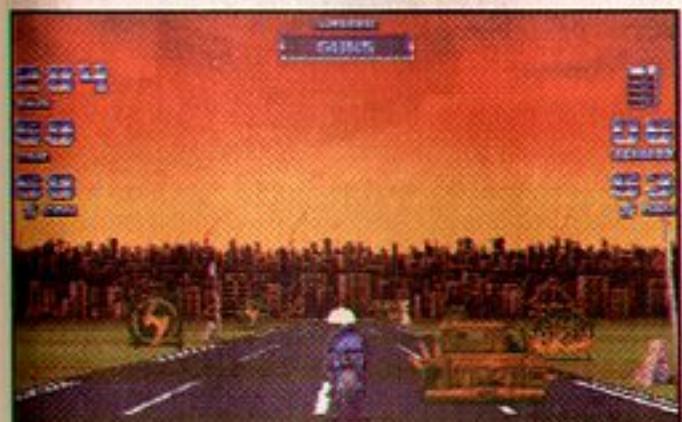
My Home is my Castle

HUMANS III (IMAGITEC/GAMETEK)	
PLATTFORM-KNOBELEI	
<b>79%</b> „VERSILBERT“	
<b>GRAFIK</b>	<b>76%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>79%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>76%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>69%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>78%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>83%</b>
<b>FÜR KÖNNER</b>	
<b>PREIS</b>	<b>DM 79,-</b>
<b>EINGABEMEDIUM</b>	<b>PAD/STICK/MAUS</b>
<b>SPEICHERBAR</b>	<b>LEVELCODES</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>ANLEITUNG</b>

Chrys-  
lers gleichnamigen  
Roadster mit zehn Zylin-  
dern unter der Haube gibt es  
sicher auch in Schwarz – und  
damit enden die Gemeinsamkei-  
ten zu NEOs CD-getunter Mo-  
torradraserei. Denn die ist  
immer noch ziemlich  
fade.



Impressionen aus dem Intro



**MIGA CD-JOKER**

# Black Viper

**AGA  
ONLY**



Immerhin ist der gute Willi der Entwickler erkennbar, denn die im April getestete Floppy-Version wurde anlässlich der Versilberung etwas aufgebohrt: Auf der Schillerscheibe fand neben hübschen Zwischen-Anims ein erweitertes Intro-Movie Platz, dessen immer noch langatmige Textpassagen die vom Kultstreifen „Mad Max“ entlehnte Rahmenhandlung (neuerdings auch in englischer Sprachausgabe) erzählen. Von der postatomaren Apokalypse ist da die Rede, von marodierenden Pistenrowdies und einem einsamen Rächer auf dem Rücken eines schwerbewaffneten Turbo-Bikes – das übliche eben.

Völlig unverändert präsentiert sich das anschließende Gameplay, denn die insgesamt 22 Abschnitte des stellenweise verzweigten Streckennetzes sind nach wie vor nicht sonderlich hügelig oder anderweitig interessant. Unterwegs lasert man nur rudimentär unterscheidbare Fahrzeuge von der Straße und schnappt sich ab und an herannahende Symbole, um vorübergehend Turboschub, Unverwundbarkeit oder mehr Kapital zur Verfügung zu haben. Letzteres kann nach dem Rennen z.B. in doppelläufige Flinten, Energiepacks oder griffigere Slicks umgemünzt werden. Doch was nützt das, wenn man wegen des Zeitlimits praktisch nie vom Gas gehen darf und die innerhalb von Sekundenbruchteilen herannahenden Objekte gezielte Ausweichmanöver somit zur Glückssache machen? Da der ungewollte Kontakt mit Fahrzeugen, Lampenpfosten oder anderem Beiwerk zu dem manchmal mit dem Verlust des einzigen Lebens statt mit Abzug von Restenergie geahndet wird und Rettungsanker in Form von Continues oder Levelcodes feh-

len, ist der Frustration quasi vorprogrammiert.

Da hilft es auch wenig, daß die Konfiguration von Ein/Zwei-Button-Stick und CD<sup>32</sup>-Pad variabel gehalten wurde, daß eine Karte über den theoretischen Fortgang der Mission berichtet oder man in nebulösen Worten über die Gefahren im folgenden Spielabschnitt unterrichtet wird. Zumal die 3D-Grafik zwar stellenweise durchaus bunt und ahnnehmlich geraten ist, jedoch trotz AGA-Power kaum besser aussieht als die von Oldies wie „Lotus“ oder „Jaguar“. Eher im Gegenteil, denn dort wurden schon vor vielen Jahren mehr Details softer gezoomt. Na, zumindest gibt die aus netten FX und stimmungsvollen (aber nicht via CD abgespulten) Musikstücken bestehende Soundkulisse wenig Anlaß zur Klage, wodurch unter dem Strich doch vier Prozent mehr in der Gesamtwertung bleiben als noch anno Floppy.

Fazit: Ein Rennspiel, das nicht annähernd soviel Spaß macht wie eine kleine Runde im namensverwandten Superroadster – aber eben auch nicht annähernd soviel kostet, bei zumindest derzeit annähernd vergleichbarer Exklusivität. (rl)

## BLACK VIPER

(NEO/LIGHT SHOCK)

### MOTORRADRENNEN

**56%**  
„OHNE BISS“



<b>GRAFIK</b>	<b>64%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>52%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>76%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>73%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>65%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>47%</b>

**VARIABEL: 3 STUFEN**  
**PREIS DM 89,-**

**CD**

EINGABEMEDIUM  
SPEICHERBAR  
DEUTSCH

PAD/STCK  
BESTZEITEN  
KOMPLETT



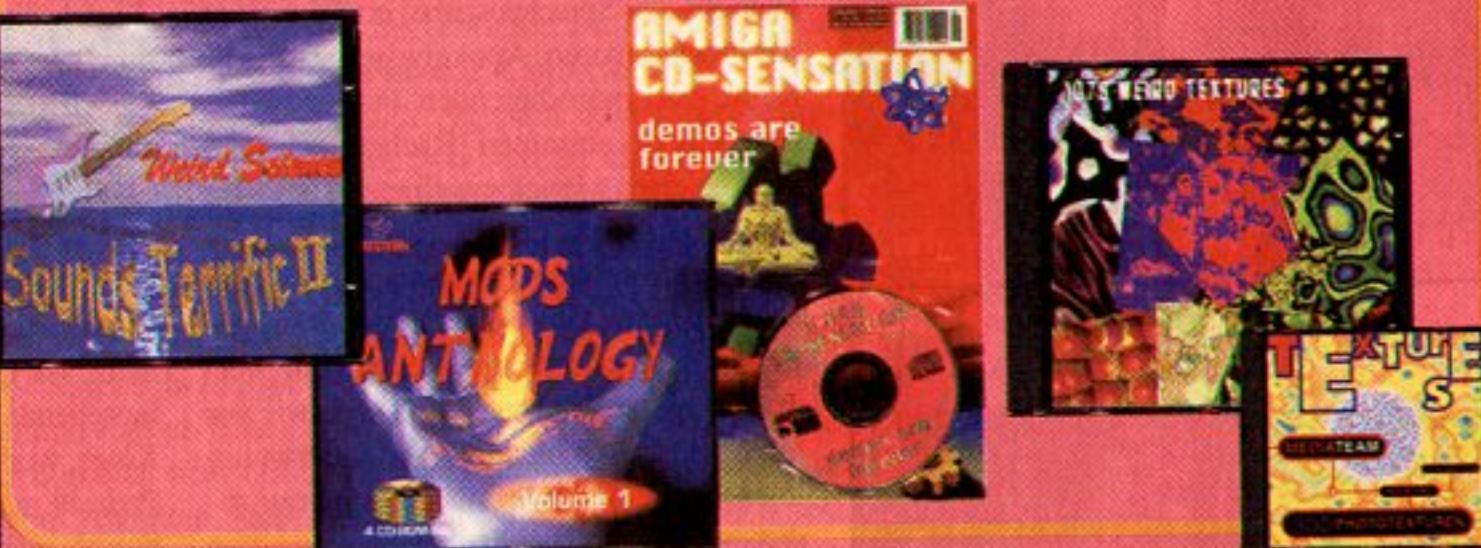
## GOLDRAUSCH IN DER SILBERMINE

In den vergangenen Wochen sind uns so viele neue Silberfische ins Netz gegangen, daß der Platz nur für einen knappen Anriß ausreicht. Aber liegt die Würze etwa nicht mehr in der Kürze?

So beinhaltet die Aminet 12 für 25,- DM neben dem bewährten Mix aus aktuellen Demos und Spielen die Vollversionen der Soundtracker-Tools „Octamed V5.04“ und „Sym-

phonie“. Die passenden Samples, MIDI-Files und Utilities finden sich dann z.B. auf der Doppel-CD **Sounds Terrific II** für 59,- DM. Und wer sich an bereits fixfertigen Musikstücken ergötzen will, kann das zum gleichen Preis mit dem Vierer-Pack **Mods Anthology** ausgiebig tun. Augenmenschweren werfen statt dessen einen Blick auf die Demosammlung **CD-Sensation** –

**Demos are forever** (19,90 DM) oder die Compilation **1078 Weird Textures** (49,- DM) und laben sich an 3D-Tapeten in vielfältigen Formaten zum Gebrauch in Multimedia- oder Raytrace-Anwendungen; die CD „300 Phototextures“ liegt gratis bei. All diese Silberlinge gibt es im Fachhandel oder per Versand aus Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78



## DER CD-SCHREIBER



Ein lobenswerter Trend setzt sich immer mehr durch: Anwenderprogs auf CD-ROM. Neuester Beweis ist das Paket **Magic Publisher**, wo sich auf vier CDs die hochwertige Textverarbeitung **Final Writer 4 SE** nebst 10.000 Schriftarten, über 5.000 Cliparts und rund 150 Druckertreibern findet – und das für nur 79,- DM im Fachhandel oder direkt aus Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78



Der Kampf gegen lose herumfliegende CDs und Verpackungen kann dank der drei neuen

## ALLES IM GRIFF

Boxen der Firmen Golding und Intersound nun gewonnen werden: **CD Column** ist ein platzsparendes und stapelbares Archivsystem für zehn Einzelscheiben; zwei weitere passen in das schicke Schubladensystem der **CD-Box**. Und für den sicheren Silber-Transport gibt's

schließlich noch das **CD Carry Case** mit Fächern für fünf Scheiben. Die drei Aufräumer bietet der Fachhandel zu Preisen zwischen 19 und 25 Mark feil.

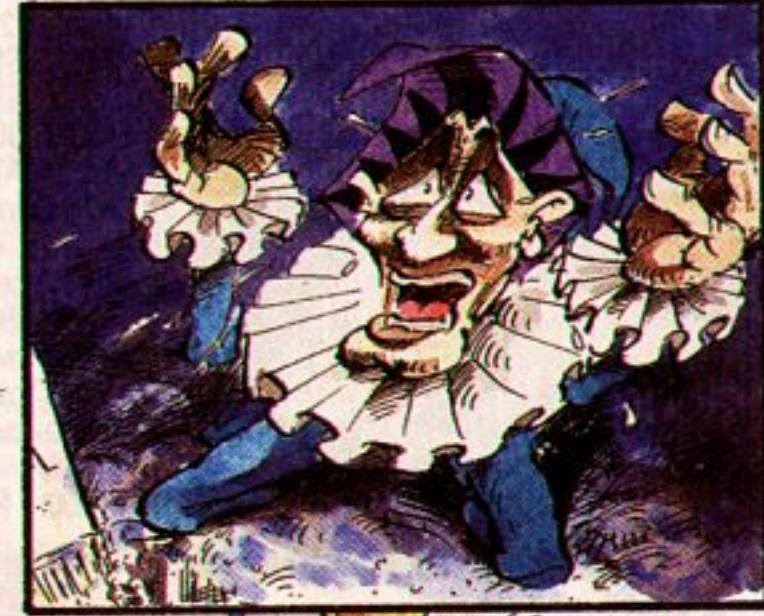


## ESCOM VOR DER PLEITE?

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns die Meldung, daß Escom am 2. Juli den Vergleichsantrag stellen mußte – trotz des millionschweren Verkaufs der Amiga-Technologie an VIScorp! Aus Gründen der Aktualität daher an dieser Stelle die Einzelheiten: Der Handelskonzern war ja bereits im März ins Schlingern geraten, als ein Ver-

lust von 125 Mio. Mark für das Jahr 1995 prognostiziert wurde. Als Konsequenz aus rückläufiger Nachfrage und Fehlkalkulationen im PC-Geschäft weist die Abschlusbilanz nun aber ein Minus von über 180 Mio. auf! Und da auch im laufenden Geschäftsjahr bislang keine Besserung in Sicht ist, verweigerten Banken und Gläubiger die weitere Unterstützung bzw. Stun-

dung von Geldern und erzwangen so das Vergleichsverfahren. Nun muß ein Richter feststellen, inwieweit sich eine Fortführung des Unternehmens lohnt, und zwischen den Lieferanten, Banken, den Kapitalseignern und eventuellen Kaufinteressenten vermitteln. Na, da hat die „Freundin“ den sinkenden Escom-Dampfer ja gerade noch rechtzeitig verlassen...







# Was macht eigentlich

## VISCORP mit dem Amiga?

VISCORP

VISUAL INFORMATION SERVICE CORP



Der Geschäftsführer von Amiga Technologies, Petro Tyschtschenko

Kurz zur Vorgeschichte: Erst vor einem knappen Jahr ersteigerte die Escom AG für rund 10 Mio. Dollar das Eigentum an der von Commodore hinterlassenen Amigatechnik. Anfang 1996 geriet die deutsche PC-Händelskette dann in finanzielle Schwierigkeiten und sah sich deshalb nach einem zahlungskräftigen Interessenten für die vom ehemaligen Commodore-Mitarbeiter Petro Tyschtschenko zwischenzeitlich aufgebaute Tochterfirma Amiga Technologies um. Man fand schließlich die Visual Information Service Corporation (VIScorp), ein 1990 gegründetes und auf den TV- & Video-Bereich spezialisiertes US-Unternehmen. Am 19. Mai dieses Jahres lud VIScorp aus diesem Anlaß Händler und Pressevertreter zu einer Konferenz nach Toulouse ein und erläuterte die geplante Marschrichtung im groben. Genaue Auskünfte zu den technischen Details wurden in Frankreich jedoch noch nicht erteilt, weil das deutsche Aktiengesetz angeblich die vorzeitige Bekanntgabe von Geschäftsinformationen verhindert. Wir haben uns daher einige Wochen nach der Konferenz mit Petro Tyschtschenko über die nunmehr „veröffentlichten“ Einzelheiten unterhalten.

In den letzten Monaten machte unsere „Freundin“ erneut auf den Wirtschaftsseiten der Tagespresse Schlagzeilen, und natürlich brodelte auch gleich wieder die Gerüchteküche. Deshalb wollten wir vom Geschäftsführer von Amiga Technologies wissen, wie es nun wirklich weitergeht.

?: Zunächst die zweitwichtigste Frage: Ist Escoms geplanter Verkauf von Amiga Technologies an VIScorp mittlerweile endgültig über die Bühne gegangen?

PT: Jawohl, seit Freitag, dem 21. Juni, ist alles unter Dach und Fach! Für rund 40 Mio. Dollar in Bargeld und Aktien hat VIScorp das geistige Eigentum an der Amiga-Technik erworben, dazu Namen, Produktion, Logistik, Vertriebswege und das gesamte Inventar – einfach alles.

?: Und damit zur entscheidenden Frage – wird der Amiga weiter produziert?

PT: Auch hier ein klares „Ja“. Wenn momentan so häufig von einem Produktionsstop oder von einer kompletten Umleitung aller Ressourcen in die Settop-Box die Rede ist, dann ist das einfach Quatsch. Der Amiga lebt!

?: Und wie sieht Ihrer Meinung nach seine Zukunft aus?

PT: Nun, der Computermarkt ist ständig im Umbruch, und da muß man sich mitbewegen. Aber Escom ist im Handelsgeschäft tätig, hat kaum Erfahrung in der Hardwareentwicklung und konnte

Vorerst auf Eis gelegt:  
der „Walker“



# AMIGA®

## Gespräche mit Prominenten von gestern, heute und morgen



Wird weiter gebaut und sogar fortentwickelt: A1200



Wird von Lizenznehmern gefertigt: A4000T

uns daher – und natürlich auch wegen Geldmangels – nicht die erforderliche Unterstützung gewähren. VIScorp ist zwar ebenfalls nicht gerade der finanziell stärkste Megakonzern, aber dahinter stecken Leute mit viel Erfahrung, Engagement und einer Vision. Außerdem sind Banken mitbeteiligt, und die sind ja nun bekannt dafür, daß sie ihr Bares nicht in ein Faß ohne Boden stecken. Die Banker wollen verdienen, und unsere Aufgabe lautet daher auf den Punkt gebracht: den Amiga binnen kürzester Zeit zum konkurrenzfähigen und profitablen System zu machen.

**?: Prima, aber wie soll das praktisch vonstatten gehen?**  
**PT:** Mit dem Amiga schlagen wir zwei Richtungen ein. Zum einen verwenden wir seine Technik beim Bau von Settop-Boxen, die bald so selbstverständlich neben dem Fernseher stehen werden wie heute der Videorecorder. Sie sind als Spiel-

konsole oder Internet-Terminal einsetzbar, auch das kommende Digital- und Pay-TV wird damit realisiert. Erste Prototypen davon wurden in Bordeaux übrigens bereits gefertigt. Darüber hinaus kennt sich VIScorp ganz klar zum Amiga als Desktop-Rechner und forciert seine Weiterentwicklung. Hier verteilen wir die Last auf mehrere Schultern; Teile der Amigatechnik werden in den USA von ehemaligen Commodore-Leuten betreut. Dazu gehören z.B. der Marketing-Fachmann David Rosen, der CDTV-Erfinder Don Gilbreath, der Mitentwickler des Amiga-OS Carl Sassenrath und der ehemalige Cine-maware-Chef Curtiz Gangi. In Deutschland haben wir dagegen ein für Fujitsu und

Siemens tätiges Ingenieursteam unter Vertrag genommen und bereiten zugleich die Zusammenarbeit mit renommierten Amiga-Teams vor.  
**?: Sie geben die Amigatechnik also aus der Hand?**  
**PT:** Die Aufgabe von Amiga Technologies sehe ich darin, Ideen vieler selbständiger Unternehmen unter einen Hut zu bringen. Außerdem werden wir Lizenzen vergeben, damit jeder Interessierte diesen Rechner selbst fertigen kann. Beispielsweise baut die Firma Eagle Computer die von uns gelieferten A4000-Boards in Tower-Gehäuse ein und bestückt sie nach Kundenwunsch. Zu-

sätzlich befindet sich dort ein neues CD<sup>32</sup> mit integriertem MPEG-Modul in Vorbereitung. Auch das Know How für den „Walker“ oder A1200 Enhanced, wie ich ihn lieber nenne, ist verfügbar. Wer also mag, kann ihn sofort produzieren, genauso das eigentlich fixfertige 68060-Motherboard. Wir konzentrieren uns lieber auf grundsätzliche Fortschritte an OS und Hardware. So wird beispielsweise der AGA-Chipsatz rationalisiert, also auf einem einzigen Chip integriert und dabei beschleunigt. Und um hier gleich noch eine oft gestellte Frage zu beantworten: Der AAA-Chipsatz wird nicht fortentwickelt, da das Resultat in keinem Verhältnis zum Aufwand steht.

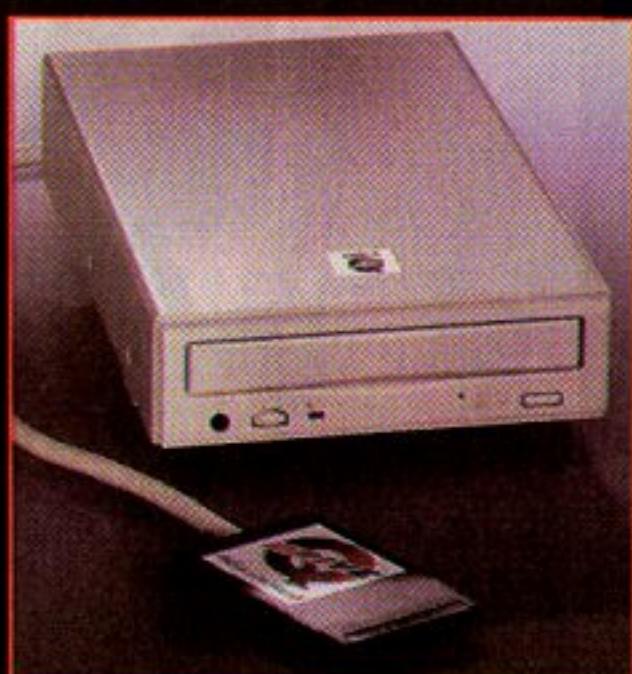
**?: Besteht bei der Lizenzvergabe an kleine Hersteller nicht die Gefahr, daß aufgrund der geringen Stückzahlen die Gerätepreise steigen?**

**PT:** Nein, denn die in großen



Erscheinen jetzt auf dem Markt: die neuen 15"- und 17"-Monitore M1538S und M1764

Seit Ende April endlich im Handel: das Q-Drive



Mengen gefertigten und daher preisgünstigen Basiskonfigurationen bieten wir ja nach wie vor selbst an, während Lizenznehmer auf spezielle Kundenwünsche eingehen können. Ein Beispiel: Wer einen Highend-A4000 mit 68060-Prozessor haben will, muß momentan die eigentlich überflüssige 68040-CPU mitbezahlen und dann zusätzlich ein 68060-Turboboard kaufen und einbauen. So was ist doppelt gemoppelt und soll deshalb künftig nicht mehr nötig sein.

**?: Wann ist konkret mit wirklich neuer Amigahardware zu rechnen?**

**PT:** Ich kann da nur um Geduld bitten, denn vor Anfang nächsten Jahres kann es keinen echten Leistungssprung in der Amigatechnik geben. Wir gehen bis dahin den Weg der kleinen Schritte: So ist das „Q-Drive“ nach der Beisetzung etlicher Schwierigkeiten jetzt endlich im Handel, dazu läuft gerade die Markteinführung der neuen Amiga 15"- bzw. 17"-Monitore. Außerdem wird unser Internet-Komplettspaket „Surfware“ mit einem leistungsfähigen T-Online-Decoder aufgewertet. Gegen Ende des Jahres kommt dann die langerwartete neue OS-Version mit zahlreichen Multimedia-Erweiterungen.

**?: Wird der Amiga damit vielleicht zum Internet-Com-**

*puter, von dem momentan so häufig in den Medien die Rede ist?*

**PT:** Mit dem A1200-Surfkit haben wir bereits eine preisgünstige und funktionierende Internet-Komplettlösung. Internet-Computer in der Art des von Oracle präsentierten Prototyps sind meiner Ansicht nach bloß sehr begrenzt einsatztauglich. Um den angepeilten Preis von 500 Dollar halten zu können, verzichten die Hersteller auf Festplatten, Floppylaufwerke, eine ausreichende RAM-Ausstattung und ein umfassendes Betriebssystem. Damit sind diese Mini-Rechner vollständig auf das Internet als Softwarequelle und Massenspeicher angewiesen. Das halte ich für falsch, denn das Netz ist momentan nur begrenzt leistungsfähig – erst recht hierzulande, wo die langsamsten Telefonleitungen noch jede Hardware ausbremsen. Ein Massenmarkt kann sich hier erst entwickeln, wenn die Gebühren sinken und jeder Haushalt über einen ISDN-Anschluß oder andere schnelle Kommunikationswege verfügt. Also in ein paar Jahren vielleicht...

**?: Dann hoffen wir mal, daß die schöne neue Multimedia-Welt auch wie geplant mit dem multimedialen Pionier Amiga stattfindet. Einstweilen vielen Dank für das aufschlußreiche Gespräch! (rl)**

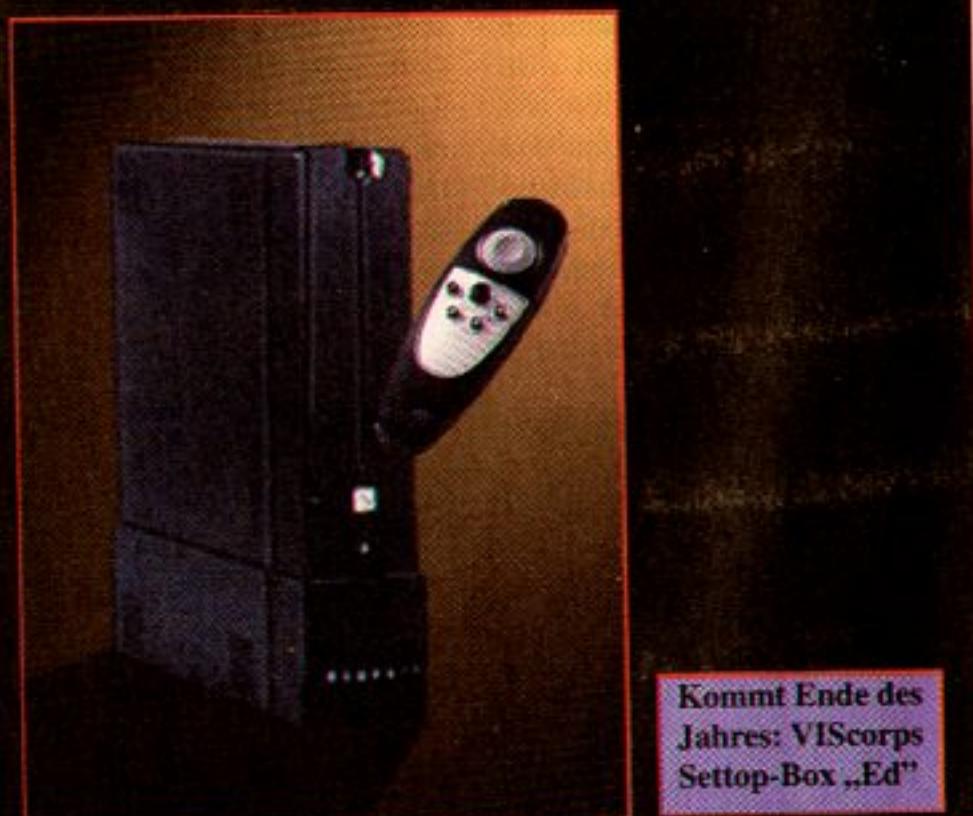


Laut Tyschtschenko nur sehr eingeschränkt nutzbar: günstige Internet-Computer wie der Oracle-Prototyp

## Kurz beleuchtet

# VISCORPS SETTOP- BOXEN

Der Begriff „Settop-Box“ bezeichnet Geräte, die ihren Platz neben dem Fernsehen haben, um dort das künftige digitale TV-Signal zu decodieren und gleichzeitig eine Verbindung zum Telefon herzustellen. Dem Fernsehzuschauer wird so Interaktivität ermöglicht: Er kann in Quizshows direkt eingreifen, sich in das Internet einklinken, die neuesten Filme über Pay-Per-View bestellen, Spiele runterladen, Bankgeschäfte erledigen oder mit Hilfe des eingebauten Kreditkartenlesers unmittelbar am Screen einkaufen. Im Wettbewerb der Geräte räumen Fachleute dem für Ende 1996 angekündigten VIScorp-Produkt mit dem Codenamen UITI (Universal Internet Television Interface) bzw. dem ähnlich aufgebauten, aber leistungsfähigeren Modell ED (Electronic Device) gute Chancen ein. Denn beide basieren auf bekannter und ausgereifter Amigatechnik, sind preisgünstig zu produzieren und bei Bedarf zum vollwertigen Computer hochrüstbar.



Kommt Ende des Jahres: VIScorp Settop-Box „Ed“

# FÜR JEDEN DAS RICHTIGE!

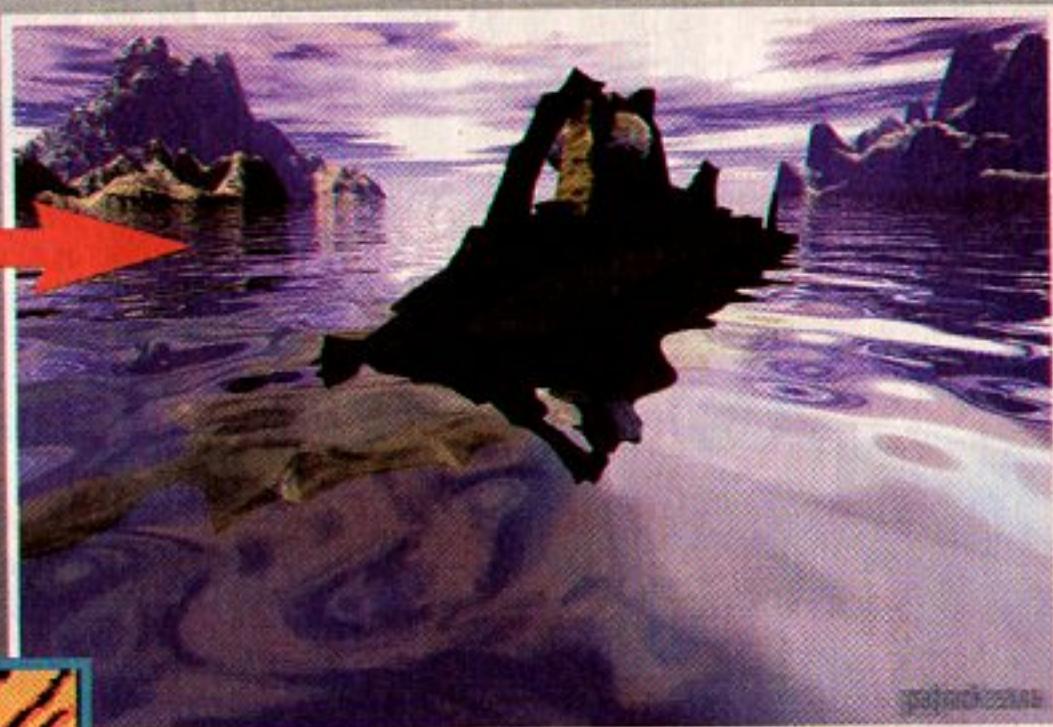


PC-ENTERTAINMENT  
FÜR JEDEN GESCHMACK UND GELDBEUTEL

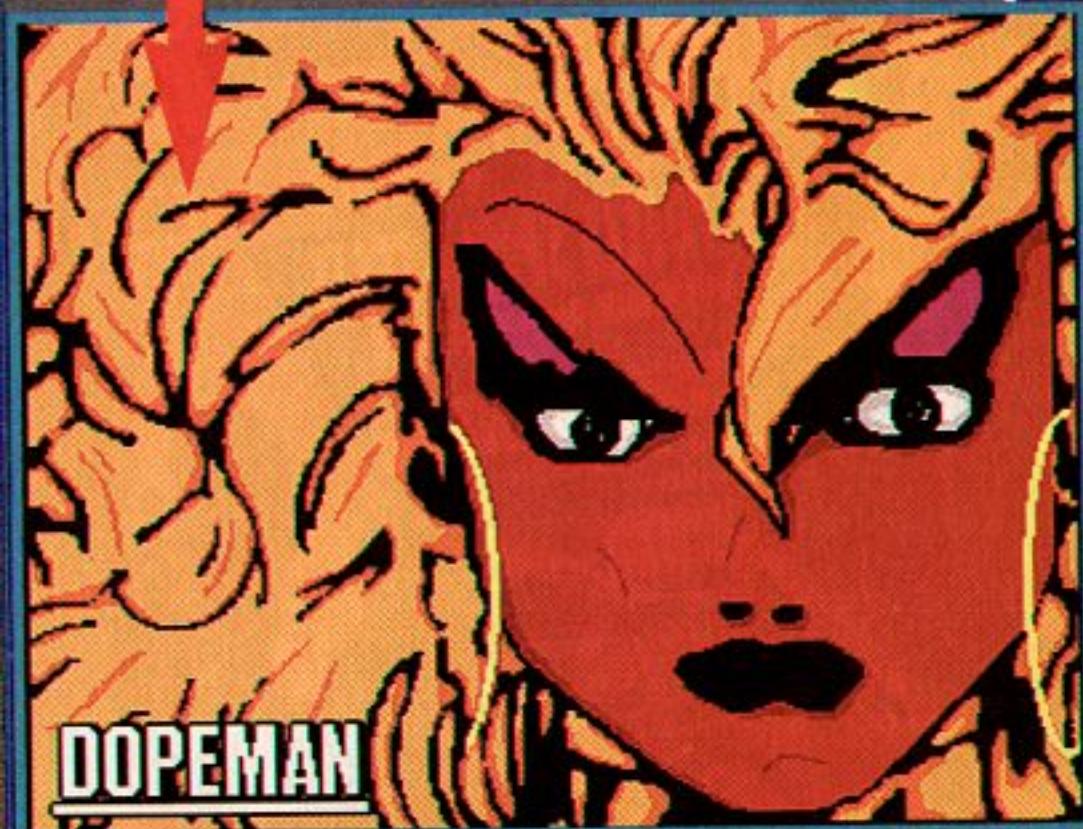
MONATLICH NEU AM KIOSK



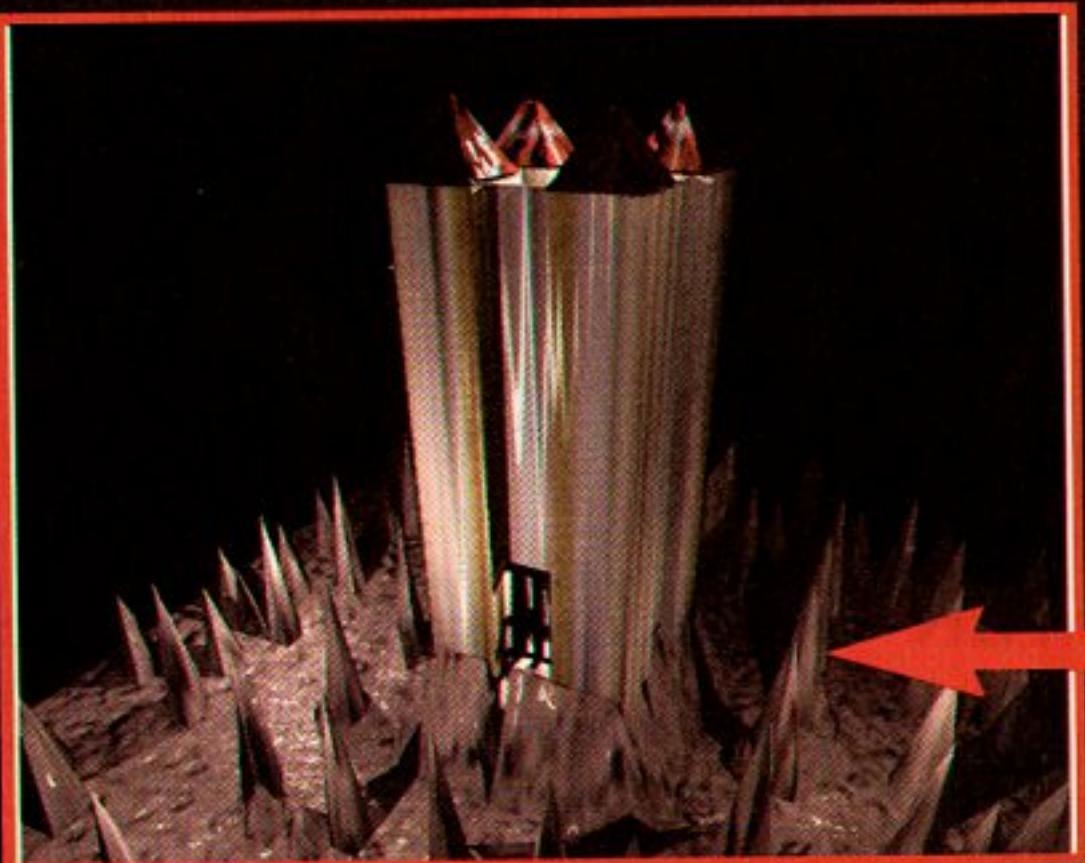
Wow! Wirklich ansehnlich, was Patrick Lehmann da in seiner Magdeburger Werft vom Stapel gelassen hat. Die „Nautilus“ ist übrigens ein systemübergreifendes Kunststück, das auf A1200 und Power Macintosh 7500 mit diversen High-End-Progis entstand.



Ein echtes Einzelstück ist „ComiC Art Woman“ von Sebastian Girbig. Die Blondine mit der Löwenmähne hat sich der Dresdner zwar nicht aus der Rippe geschnitten, sondern mit A500 und „DPaint IV“ gepixelt, aber sieht sie nicht trotzdem göttlich aus?



Optimisten wie Denis Gerber aus Possenhain braucht die „Freundin“. Er verleiht der Freude über die seiner Meinung nach ungebrochene Spielesflut mit Bunt- nebst Filzstiften Ausdruck und sagt damit allen Schwarzmalern den Kampf an.



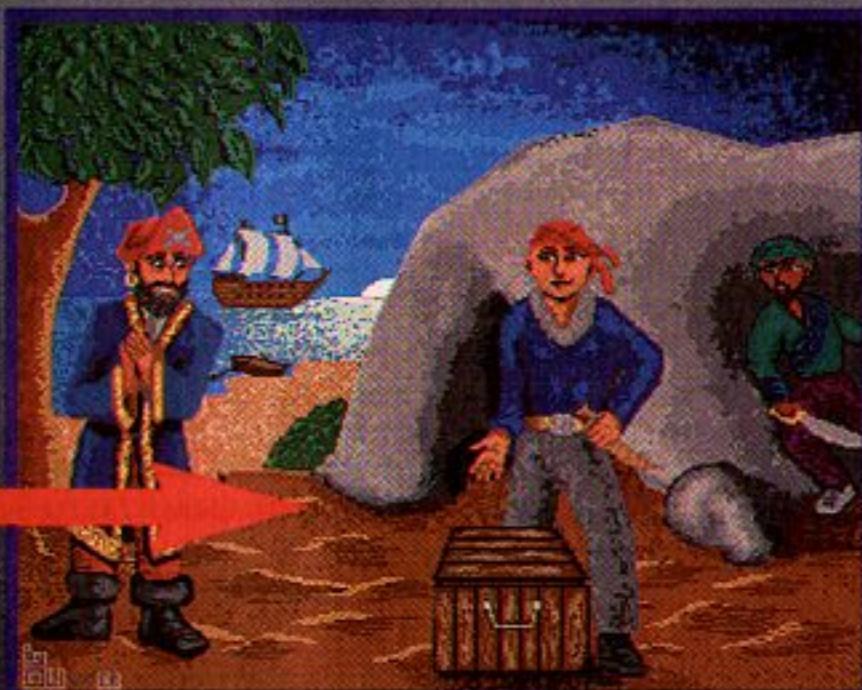
So sieht also Nicky Erhardts „My World“ in Friemar aus. Nun, Supermans „Festung der Einsamkeit“ ist wenig mehr als eine Blockhütte gegen das, was Nicky da mit seinem A1200 und „Reflections 3.0“ hochgezogen hat!

# Joker Galerie

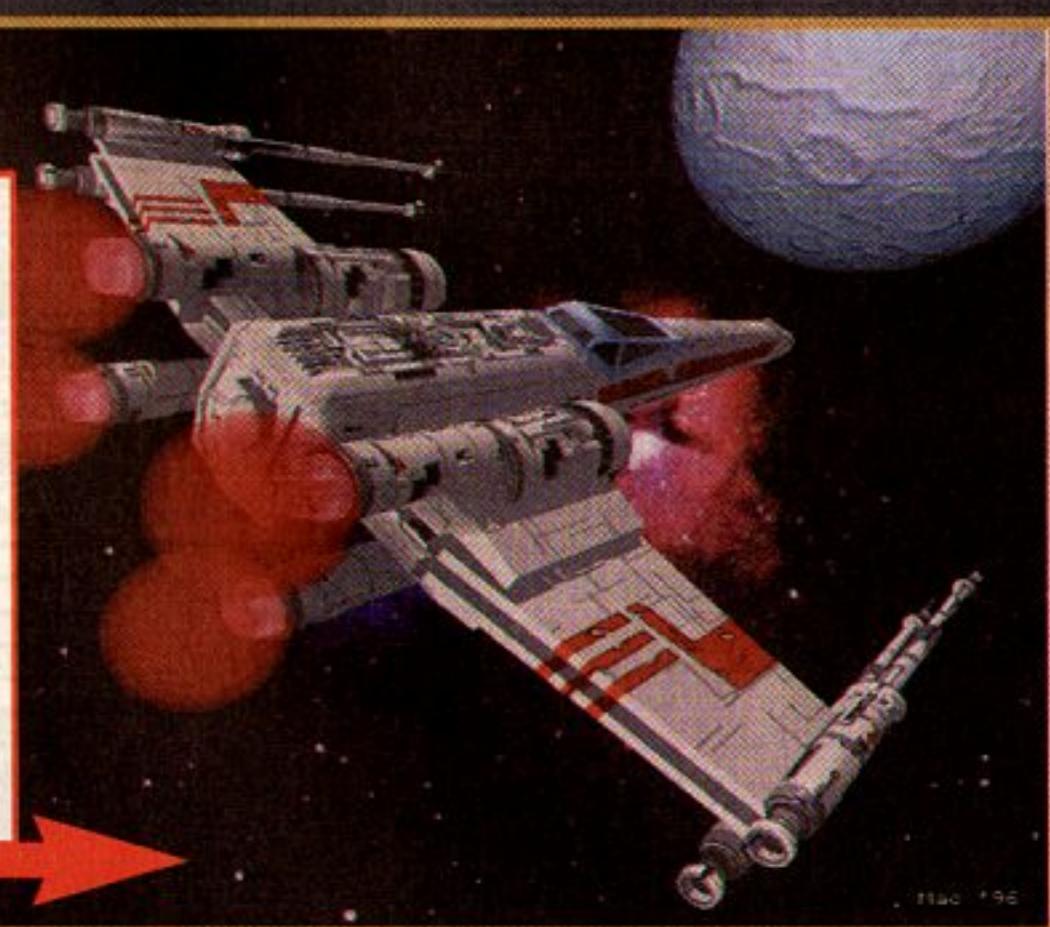


Unter der drückenden Sommerhitze scheint auch Nikolaus mächtig zu leiden. Vielleicht sollte Olaf Sebening aus Bad Berleburg dem armen, alten Mann das nächste Mal an seinem A1200 mit „DPaint“ und „PPaint“ lieber eine Badehose statt des Pelzmantels schneidern?

Neu-Amigo Oliver Schulz aus Berlin hat gleich mal die Fähigkeiten seines A1200 getestet und ist mit „PPaint 6.4“ auf Schatzsuche gegangen. Hübsch bunt, was seine Software-Piraten da zutage gefördert haben!



In Rot am See rollte wieder mal ein X-Wing vom digi-talen Fließband. Die Massenproduktion bewältigt Michael Schuh per Turbo-Tower-A1200, konstruiert wird mit „Reflections 2.0“ bzw. „Imagine 2.0“, und die Lackierung übernehmen „DPaint IV AGA“ sowie „PPaint 4“.

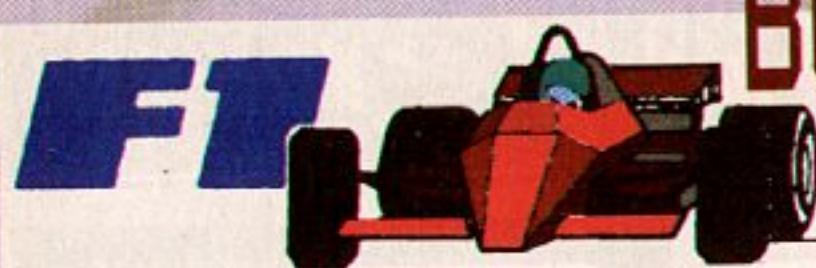


Kaum wird die Zukunft des Amiga mal wieder in neue Hände gelegt, schon zittern Zocker ob der Un gewißheit zukünftigen Softwarenachschrubs. Kreative Amigos kratzt das indessen wenig, schließlich sind sie zumindest an dieser Stelle...

## IMMER IM BILDE!

Übrigens gleich mal vorneweg ein ganz herzliches Dankeschön an alle Künstler, die uns gerade in letzter Zeit mit gerenderter bzw. gepixelter Digi-Kunst (auf Disk), meisterlichen Aquarell-Werken oder auch hübschen Tusche-, Blei-, Bunt- und Filzstiftzeichnungen (auf unliniertem Papier) überhäufen – weiter so! Und damit die Kunst nicht brotlos bleibt, verlosen wir unter allen Einsendern einmal das tolle **COLONIZATION** von MicroProse. Vergeßt aber bitte nicht, dem guten Stück, neben ein paar Zeilen über das Wie und Womit seiner Entstehung, eine schriftliche Bestätigung beizulegen, daß es auch wirklich **SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT** ist. Dann fehlt nur noch das Rückporto, und ab dafür an den:

Joker Verlag  
„Joker Galerie“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn



# SOFTWARE

## AQUANAUT

Hinter der Seriennummer F1-068 verbirgt sich ein klassisches Shoot'em up: Man schwebt per U-Boot durch Unterwasserstädte, beschießt Robot-Fische, Organokanonen oder Barrieren und sammelt Energiespender sowie allerlei Extrawaffen ein. Aufgeklaubte Torpedos eignen

# BUDGET-HIGHLIGHTS VON F1

Mit guter Soft zu günstigen Preisen hat das Label F1 die Herzen der britischen Zocker erobert. Jetzt strecken die Insulaner ihre Fühler auch nach Deutschland aus – hier drei aktuelle Preisbrecher aus ihrem Programm.

sich zur Abwehr der normalen Angreifer, während explosive Flummigeschosse ganze Minenfelder entschärfen und die alleszerstörenden Mega-Sprengsätze nicht einmal vor der dicksten Mauer kapitulieren. Sein abwechslungsreiches und faires Leveldesign, die feine Soundkulisse und die schicke Grafik (bunt, gute Animationen, Parallaxscrolling etc.) machen Aquanaut zu einem großen Actiontitel zum kleinen Preis.



Wasser marsch, äh, Feuer frei!

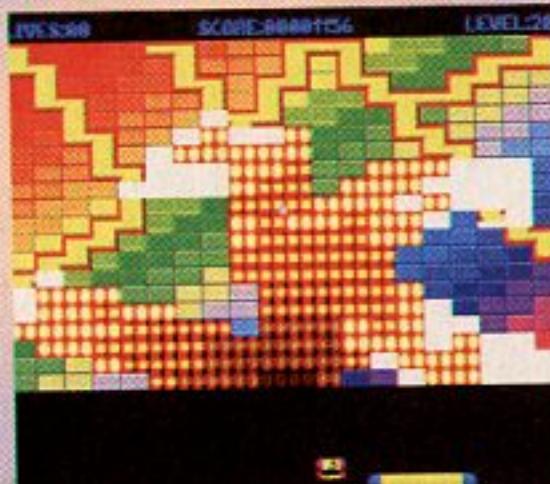


Was soll das bedeuten?

## RETURN TO ZANTIS

Das intern F1-111 genannte Grafikadventure verlangt nach einem Rechner mit 2 MB Chip-RAM, was zumindest bei A1200/4000 automatisch der Fall ist. Sein Held ist Kronprinz Falcon, der hier seine Erlebnisse aus dem Shareware-Abenteuer „Relics of Deldroneye“ fortsetzt: Er findet sich in der futuristi-

schnen Fantasywelt des Planeten Zantis wieder und muß herausfinden, warum es ihn eigentlich hierher verschlagen hat. Dazu befragt er (englisch) die Passanten und tastet sich durch das Knacken kleiner Rätselnüsse allmählich zur Lösung des Hauptpuzzles vor. Die Atmosphäre ist dabei fesselnd, und auch die technische Umsetzung sorgt (bis auf die nervige Begleitmusik) für Laune: detailreiche, hübsch animierte Bilder und eine gelungene Maus/Icon-Steuerung.



Hau ihn weg, Boris!

## BORIS BALL

Mit zwei zugesetzten Hühneraugen läßt sich die „Breakout“-Variante auf der Scheibe F1-133 auch als Tennis-Simulator bezeichnen: Der Spieler lenkt den Schläger am unteren Bildrand hin und her und bolzt damit den Ball in die obere Screenhälfte, wo dieser auf Mauern trifft bzw. sie abräumt. Oft fallen aus zerbroselten Steinen Sammleextras heraus, die den Schläger vergößern oder mit einer Laserkanone bestücken, ein halbes Dutzend Bälle auf den Plan rufen, einen Teil des Spielfelds wegsprengen oder es komplett in den Ursprungszustand

zurückversetzen. Gut, das Spielprinzip ist fast schon älter als Boris, aber die nette Optik und der oft raffinierte Aufbau der 100 Levels (plus Editor) machen trotzdem Spaß. (rl)

Jedes Spiel kostet 3,99 £ (ca. 9,50 DM) plus 1,- £ Porto pro Sendung. Man zahlt entweder mit einem beigelegten, auf englische Pfund ausgestellten Scheck oder per Access-, Visa-, Master- oder Eurocard. Die Ware wird am selben Tag versandt, eine Katalogdisk gibt's auf Wunsch gratis.

### AQUANAUT/RETURN TO ZANTIS/BORIS BALL (F1 LICENCEWARE)

#### ACTION / ADVENTURE / GESCHICK

<b>72%</b> „STARK“	<b>68%</b> „NETT“	<b>54%</b> „OK“

<b>GRAFIK</b>	<b>72% 69% 41%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>74% 66% 50%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>69% 42% 61%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>74% - 69%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>76% 70% 72%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>69% 67% 53%</b>

#### VARIABEL

<b>PREIS</b>	<b>3,99 £</b>
<b>SPEICHERBEDARF</b>	<b>1-2 MB</b>
<b>DISKS/ZWEITFLOPPY</b>	<b>1 NEIN</b>
<b>HD-INSTALLATION</b>	<b>NEIN</b>
<b>SPEICHERBAR</b>	<b>NEIN</b>
<b>DEUTSCH</b>	<b>NEIN</b>

#### BEZUG

Vorerst bekommt man die Games nur direkt beim Hersteller:  
F1 Licenceware  
31 Wellington Rd.  
Exeter, Devon. EX2-9DU  
England

# Wir sichern Eure Daten auf CD-ROM

...und zwar von:

- **CD-ROM** AMIGA/PC/MAC 60,- DM
- **Externer SCSI-Festplatte** PC/MAC 90,- DM
- **SyQuest-Medien (max. 3)\*** PC/MAC 130,- DM
- **DAT-Band\*** PC/MAC 100,- DM

Abschnitt ausschneiden  
und einsenden an:

Prolit Studio GmbH  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn

Tel: 089/4606106  
Fax: 089/4603215

Hiermit beauftrage ich die Prolit-Studio GmbH, die auf folgendem Datenträger enthaltenen Daten  Ext. SCSI-Hard-disk  SyQuest-Wechsel-HD\*  DAT-Band\*  CD-ROM  anderes Medium\*: auf eine Gold-CD (WORM mit 640 MB) zu sichern und versichere, daß ich rechtmäßiger Nutzer/Eigentümer der eingesandten Daten/Programme bin und die CD nur zu Sicherungszwecken verwenden werde.

Die Rücksendung erfolgt per Nachnahme zzgl. NN-Gebühr oder Verrechnungsscheck, plus Versandkosten 9,50 DM

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ und Ort: \_\_\_\_\_

Ort/Datum/Unterschrift: \_\_\_\_\_

Die Prolit Studio GmbH kann keine Gewähr für die 100% Kompatibilität aller angelieferten Datenträger mit unserm Duplikationssystem übernehmen und folglich eine erfolgreiche Kopie nicht garantieren.

\*in diesem Fall sowie bei nicht IBM-PC- oder MAC-Formaten bitten wir vorab um telefonische Rücksprache

# Valkyrie & the Fortress of Eve

Seit der junge König im ersten Teil sein Land von der Herrschaft des tyrannischen Lord of Infinity befreit hat, sind einige Jahre vergangen, in denen er mehr oder weniger friedlich vor sich hin regiert hat. Nun entdeckt er, daß es im Leben außer Amtsgeschäften auch noch das andere Geschlecht gibt – aber wie es der Programmierer haben will, sind plötzlich alle heiratsfähigen Frauen in seinem Reich wie vom Erdboden verschwunden. Der Autor des Intros hält natürlich zu seinem Arbeitgeber Vulcan Software und macht deswegen die Hexe „Queen Eve“ zum Sündenbock: Weil das böse Weib seine Tochter Esmeralda unbedingt mit einem echten König verbandeln wolle, habe es kurzerhand alle lästigen Konkurrentinnen entführt. Der blauäugige Junggeselle legt sich jedoch quer und bittet statt dessen den Spieler,

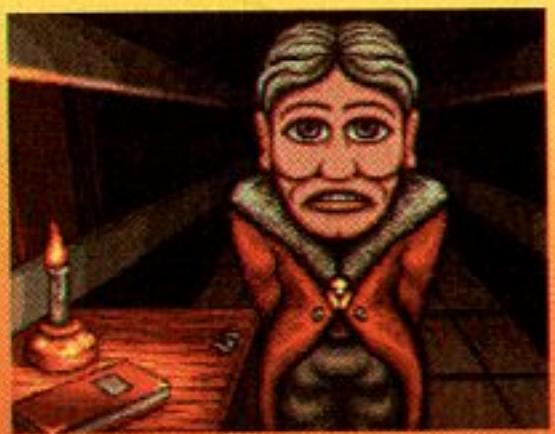
ihm bei der Errettung der gekidnappten Mädels behilflich zu sein.

Gesagt, tun, getan: Nur mit Hilfe der bequemen Maussteuerung und des natürlichen Charmes unseres jungen Regenten schlägt man sich nun durch dichte Wälder, das Dörfchen von Evesland, die Festung der Widersacherin und schließlich durch den Turm, in dem die vielen reizvollen Gründe für diese Reise schmachten. Diese vier umfangreichen Levels sind auch beim dritten Teil wieder aus der Vogelperspektive zu sehen, allerdings hat man die vorher ziemlich gräuliche Grafik gehörig aufpoliert. Dabei wird zwar immer noch viel Platz für Inventory, Aktions-Icons und unnötige Verzierungen verschwendet, dafür tauchen in dem kleinen Spielfenster außer den sattsam bekannten Grautönen aber endlich auch andere Farben auf. Zudem wurde der Betrachtungswinkel leicht verschoben, was Land-

schaft und Akteure deutlich plastischer wirken läßt.

Optische Wunder sollte man sich deswegen freilich nicht gleich erwarten, denn die Animationen sind rar und (bis auf die Lippenbewegungen beim Sprechen) dilettantisch in Szene gesetzt. Zudem besteht die gesamte Umgebung aus einzelnen Blöcken, was überdies das Vorankommen erheblich behindert, weil so keine diagonalen Bewegungen möglich sind. Zum Trost gibt's neben den sonstigen Soundeffekten und wenigen Begleitmelodien auch mit dem Untergrund wechselnde Laufgeräusche sowie die aus der Serie bekannte Sprachausgabe, welche den Spieler ständig über seine Fortschritte informiert. Die dabei benutzten Piepsstimmen gehen aber selbst dem härtesten Abenteurer bald auf die Nerven – nicht zuletzt, weil die Texte sich schnell wiederholen und trotzdem nur zum Teil abschaltbar sind. Die eigentliche Handlung besteht vornehmlich aus dem Einsacken, Herumschlep-

**Die redefreudigen Bewohner des Königreichs Valhalla melden sich zu ihrem dritten Abenteuereinsatz mit einer echten Überraschung zurück: Trotz der leicht überarbeiteten Grafik hat sich am Gameplay auch diesmal wieder so gut wie nichts geändert...**



Was ist bloß mit dieser Elster los?



Alles Käse oder was?



Winzig, aber übersichtlich:  
die Levelkarte



pen und wieder Verteilen vieler kleiner Gegenstände, von denen bis zu neun im königlichen Rucksack Platz finden. Die zahllosen Minirätsel sind jedoch leider bloß in manchen Fällen logisch, so leuchtet es etwa jedem Hobbygärtner ein, daß Schnecken kein Salz vertragen. Dafür erfordern die meisten Knobeleien aber überdurchschnittliche Kenntnisse der englischen Sprache, ein Wörterbuch oder einfach Glück. Und gelegentlich fragt man sich hier wirklich, ob man nun eigentlich einen König oder nicht doch eher einen planlosen Laufburschen spielt, der sich bei seinen Botengängen verirrt hat. Da trifft es sich gut, daß jeder Level per Passwort zugänglich ist und der Spielstand jederzeit gesichert werden kann – allerdings auf Kosten des vorherigen, der dabei automatisch überschrieben wird. Na ja, zumindest braucht sich unser Held keine Sorgen um seinen Energiehaushalt zu machen, denn natürliche Feinde kennt so ein Blaublütter anscheinend nicht. Und sollte er sich doch einmal mit einem Stück Käse den Magen verdorben haben oder

Nicht selten ist guter Rat teuer

einem rotglühenden Hebel zu nahe gekommen sein, liegen allüberall kräftige Pillen herum, die ihm umgehend wieder auf die Beine helfen.

Von Nutzen ist auch die jederzeit einblendbare Karte des Gebietes, die sich nach Belieben scrollen läßt und alle ortsfesten Objekte aufzeigt. Dabei kann man ohnehin nicht viel verkehrt machen, da sich versehentlich abgelegte Gegenstände jederzeit wieder aufsammeln lassen. Trotzdem gibt es zumindest in den ersten Gegenden eindeutig zu viele unklare Passagen, die auch durch die einsilbigen und sich nie verändernden Kommentare der herumstehenden NPCs kaum klarer werden. Als „Hilfefunktion“ kann man sich zu seinen Sammelobjekten die Meinung seiner (verstorbenen) Eltern anhören, doch auch sie schweigen sich über viel zu viele Items aus. Apropos schweigen: Wer auf die nur von Hand mögliche Festplatteninstallation verzichten will, sollte die Bemerkungen seines Protagonisten nach Kräften einschränken, da bei jedem neuen Spruch der alte aus dem Speicher gelöscht und somit das nächste Mal wieder von Disk geladen wird. Dafür läuft das Spiel aber auch im Multitaskingbetrieb sauber, und Diskwechsel fallen nur am Levelende an.

Wären die Aktionsmöglichkeiten des Helden also nicht so stark eingeschränkt und wäre der Schwierigkeitsgrad nicht gleich zu Beginn höher als in der letzten Ebene, würde das Spiel sicherlich stun-

denlang Spaß machen. So jedoch ist man ob der reichlich ermüdenden Sucherei bereits nach kurzer Zeit verärgert – und geneigt, seinem Protagonisten eine simple Heiratsannonce im Ausland ans königliche Herz zu legen. (mz)

Auch der böse Onkel gibt sich nochmals die Ehre



Erstaunlich: Im Schloß wächst das gleiche Grünzeug wie draußen...

<b>VALHALLA &amp; THE FORTRESS OF EVE</b> (VULCAN SOFTWARE)	
<b>DRAUSICHT-ADVENTURE</b>	
<b>55%</b> „VIEL BLABLA“	
	
<b>GRAFIK</b>	<b>66%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>49%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>40%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>67%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>70%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>53%</b>
<b>FÜR KÖNNER</b>	
<b>PREIS</b>	<b>DM 49,-</b>
SPEICHERBEDARF	
DISKS/ZWEITFLOPPY	
6	1 MB JA
HD-INSTALLATION	
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	
VON HAND	
1 SPIELSTAND / PASSWÖRTER	
NEIN	



Sogar den Heiratsantrag muß der Gnom ablesen!

# JIMMY'S FANTASTIC JOURNEY

Vorsicht, die Grafik verursacht Karies!



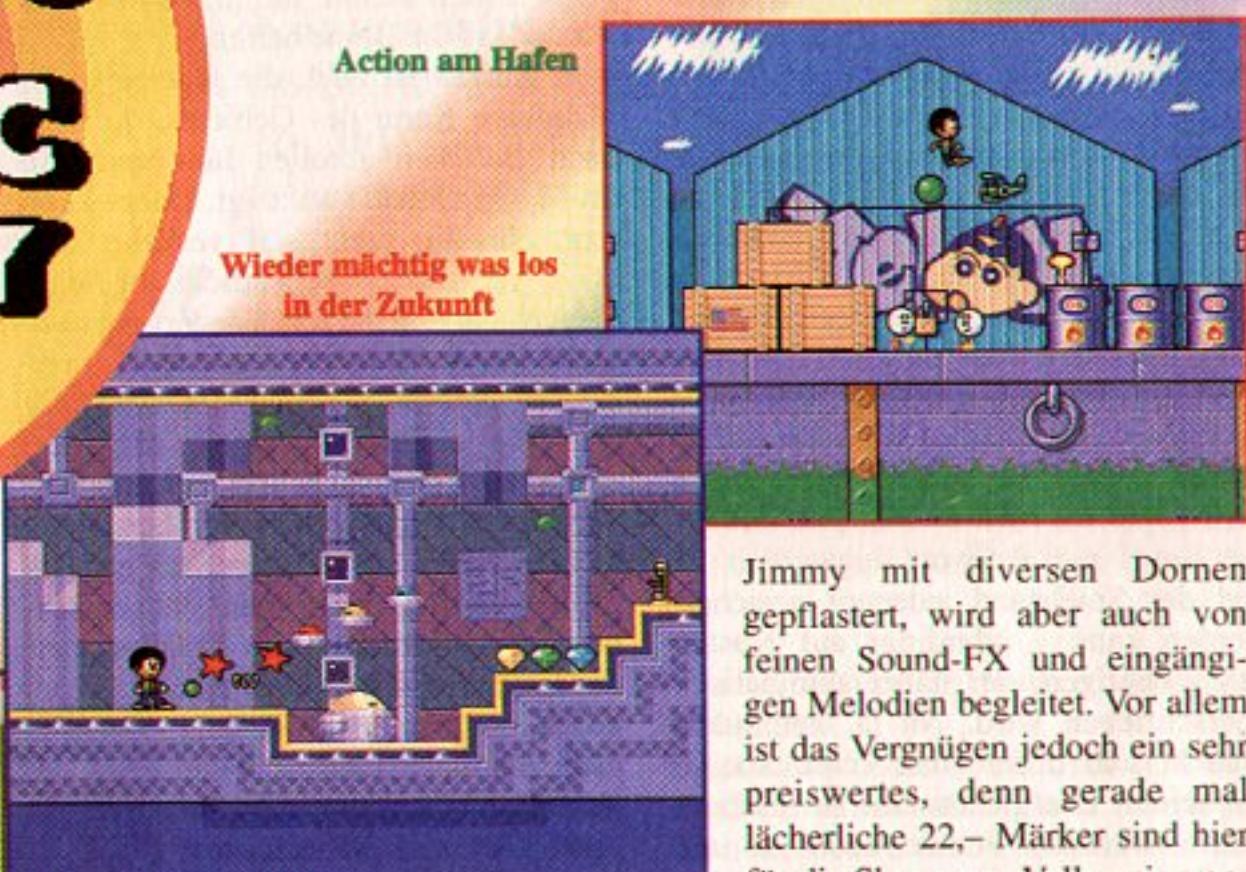
Für Demologen eher ungewöhnlich: Die Melonen stellten das Gameplay über die Präsentation und haben sich an Nintendos Haus- und Hofheld „Mario“ orientiert. Hier wie dort turnt ein knuffiges Männchen über optisch kaum überragendes, dafür aber bonbonbuntes und sehr einfallsreich gestaltetes Plattform-Terrain. Bei vorwiegend horizontalem, aber auch ein wenig vertikalem Scrolling trifft man da auf allerliebst gestaltete Gegner, massig Sammelgut sowie insbesondere jede Menge überraschende Situationen – aus dem hiesigen Ideenfundus hätte man glatt drei bis vier Jump & Run stricken können!

Es lohnt also, die unsägliche Handbuchabfrage (dreimal wird nach kaum unterscheidbaren Symbolen im 100 Felder großen Koordinatensystem gefragt und der geringste Fehler mit Reset und zeitaufwendigem Komplett-Neustart geahndet!) zu absolvieren, denn bereits das Optionsmenü ist opulent. So stellen sich hier etwa die Fragen, ob man die zehn Plätze umfassende Highscore-Liste speichern oder sich per Stick bzw. Pad durch die vier

**Das Team von Melon Design ist in der Demoszene bekannt wie ein bunter Hund, die Eroberung des Spielemarkts mittels „Naughty Ones“ scheiterte allerdings vor einiger Zeit. Vielleicht klappt's ja mit diesem Hüpfical?**

Action am Hafen

Wieder mächtig was los  
in der Zukunft



Welten à sechs Levels kämpfen will. Per Steuerknochen läßt sich das Hüpfkommando dann via Feuerknopf Numero zwei erteilen. In der Folge muß sich Jimmy mit Geschicklichkeit und Waffenkraft seiner Haut erwehren: Kaugummiblasen schaffen nicht nur freie Bahn, denn die irgendwann aufwärts schwebenden Luftkugeln dienen durch Draufspringen auch als provisorischer Aufzug. Die herumliegenden Symbole bringen Power oder Punkte, während man durchdachte Feindformationen und abwechslungsreiche Gefahren meistert. Da stürzen beispielsweise Piranhas urplötzlich aus scheinbar ruhigen Gewässern, schwimmende Plattformen brechen weg oder Mauern entwickeln ein unschönes Eigenleben und entpuppen sich als springlebendige Kamikaze-Feinde. Im Gegenzug verbergen dafür z.B. Steinbrocken häufig Levelwarps und Korridore zu bonusgefüllten Extraräumen.

Echter Spaß dürfte dennoch nur bei geübten Plattform-Hüpfern aufkommen, denn jeder Feindkontakt führt zum sofortigen Verlust eines der vier Anfangsleben, das Zeitlimit ist oft ungünstig, und als Rettungssanker gibt's nur Rücksetzpunkte statt Continues, Speicherstände oder Levelcodes. Kurzum, der Weg zum Ziel ist für

Jimmy mit diversen Dornen gepflastert, wird aber auch von feinen Sound-FX und eingängigen Melodien begleitet. Vor allem ist das Vergnügen jedoch ein sehr preiswertes, denn gerade mal lächerliche 22,- Märker sind hier für die Shareware-Vollversion anzulegen! (rl)

## INFO & BEZUG

Lionheart Creations  
c/o René Clobes  
Postfach 1508  
34238 Vellmar  
Tel.: 0561/82 85 05

## JIMMY'S FANTASTIC JOURNEY (MELON DEZIGN)

### JUMP & RUN

**72%**  
„PUTZIG“



<b>GRAFIK</b>	<b>66%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>72%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>79%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>70%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>70%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>73%</b>

<b>VARIABEL: 2 STUFEN</b>	
<b>PREIS</b>	<b>DM 22,-</b>

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	ANLEITUNG

LÄDEN:  
60311 FRANKFURT 56068 KOBLENZ 53721 SIEGBURG 45127 ESSEN  
FAHRGASSE 87 SCHLOSS STR. 16 KAISER STR. 16 VIEHHOFERSTR. 17

LÄDEN:  
53111 BONN 50676 KÖLN 52062 AACHEN 40211 DÜSSELDORF  
MÜNSTER STR. 11 MATTIAS STR. 24 BLOHDELSTR. 10 WEHRHANN 24

JEZT NEU

# JOYSOFT

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

## AMIGA 500 1200 CD 32

Alien Breed 3D 2 (DA) *	69.90	Banshee (DA)	39.90
Black Viper (DA)	79.90	Base Jumper (KE)	9.90
Breathless (DA)	69.90	Battletoads (DA)	29.90
Caribbean Desaster (KD)	59.90	Bump'n Burn (DA)	9.90
Cedric (KD)	79.90	Cedric (DA)	79.90
Choos Engine 2 (DA) 69.90	69.90	Chaos Engine (DA)	19.90
Coala (DA)	59.90	Clockwiser (KE)	29.90
Colonization (KD)	79.90	Dragon Stone (DA)	29.90
Der Produzent (KD) *	79.90	Elite 2 (KE)	29.90
Evils Doom (KE) *	79.90	Erben der Erde (KD)	59.90
Evolution-Humans 3 (DA)	54.90	Evolution-Humans 3 (DA)	59.90
Exile (DA)	59.90	Exile (DA)	59.90
Exile Data (DA) *	39.90	Fears (DA)	79.90
F 1 Pole Position (KD) *	99.90	Fields of Glory (KD)	59.90
Fighting Spirit (DA)* 79.90	79.90	Fire & Ice (DA)	29.90
Gloom 2 - CD (KE) *	69.90	Gamers Gold	
(benötigt 2 MB RAM)		Grandslam (DA)	14.90
Gloom Data (KE) *	39.90	(Bump'n Burn, Nick F.Golf, Jet Strike)	
Gloom Deluxe (KE)	59.90	Gloom (KE)	49.90
(benötigt 2MB und Turbokarte)		James Pond 2 (DA)	19.90
Guardian (KE)	69.90	James Pond 3 (DA)	29.90
Hattrick-Ikarion (KD)	69.90	Lost Vikings (KE)	24.90
Hillssea Lido (KD/EA)	49.90	Mean Arenas (DA)	19.90
Hugo (KD) *	69.90	PGA Euro Tour Golf (DA)	19.90
Kargon (KD)	49.90	Quik + Lösung (DA)	19.90
Killing Grounds (DA) *	69.90	Ryders Cup (DA)	29.90
Mad News (KD)	59.90	Speris Legacy (DA)	69.90
Mag!! (KD)	79.90	Super Skidmarks (KE)	49.90
Mag!! CD (KD)	69.90	Super Streetfighter 2	
Nemac 4 (DA) 49.90		Turbo (DA)	69.90
(benötigt 2MB RAM, Kickstart und Turbokarte)		Syndicate + Alfred Chicken (KE)	59.90
Nemac 4 - CD (DA)	69.90	Zool 1 (DA)	9.90
Odyssey (KE)	49.90	<b>LOSUNGEN</b>	
Pinball Mania (DA)	69.90	Abandoned Places 1+2 (KD) je	13.90
Pinball Obsession (KE)	59.90	Ambermoon (KD)	13.90
Pinball Prelude (KE)	69.90	Beneath a Steel Sky (KD)	13.90
Primal Rage (DA)	69.90	Bloodnet (KD)	13.90
Putty Squad (DA) *	89.90	Curse of Enchancia +	
Roadkill (DA)	69.90	Cruise for a Corpse (KD)	13.90
Samba Partie (KD) *	79.90	Dreamweb + Universum (KD)	13.90
Sensible W.Soccer/Euro 96 (DA) 39.90		Dungeon Master 2 (KD)	13.90
Slamtilt (DA)	59.90	Erben der Erde (KD)	13.90
Soccer Stars 96 (KD)	69.90	Eye of the Beholder 1-3 (KD) je	13.90
(FIFA Soccer 95, Anstoss, Kick Off 3, Premier Manager)		Fears (KD)	19.80
Sperical Worlds (KD)	79.90	Flight of Amazone Queen (KD)	13.90
Sperical Worlds CD (KD)	79.90	Goblins 1-3 (KD)	13.90
Speris Legacy (DA)	69.90	Heindall 1+2 (KD)	13.90
Star Crusader (KD)	59.90	Indiana Jones 3+4 (KD) je	13.90
Street Race (DA) *	59.90	Innocent Until Caught 1-2 (KD) je	13.90
Super Tennis Champs (KE)	49.90	Ishar 1-3 (KD) je	13.90
Time Keeper (KD/EA) 49.90		King's Quest 1-6 (KD)	25.00
Time Keeper Data (KD/EA)	19.90	Larry 1-6 (KD)	25.00
Valhalla 3 (KD) *	59.90	Legend 1-2 (KD) je	9.90
Valhalla 3 (KE)	59.90	Legend of Kyrrandia 1 (KD)	13.90
Virtual Karting (DA)	49.90	Loom (KD)	13.90
Watchtower (DA)	59.90	Lucas Arts Classic Adventure (KD)	25.00
Wembley Int. Soccer *	59.90	Lure of the Temptress (KD)	13.90
Whales Voyage 2 (KD)	79.90	Might & Magic 3 (KD)	13.90
Wheelspin (KE)	59.90	Monkey Island 1+2 (KD)	13.90
Willy Lemke		Police Quest 1-4 (KD)	25.00
Fussball Manager (KD)	69.90	Quest for Glory 1-4 (KD)	25.00
Worms (DA)	69.90	Schwarzes Auge 1 (KD)	24.95
Worms Data (DA) * 29.90		Simon the Sorcerer (KD)	13.90
Xl-reme Racing (DA)		Bitte fragen Sie nach unseren täglichen Neuzugängen	
Zeewolf 2 (DA)	59.90		

## AMIGA

### SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

Aladdin - 1200 (DA) 49.90

Beastlord (DA) 19.90

Big Four (KD/DA) 29.90

(Hannibal, Boxing Manager, Hill Street Blues, Jahangir Kahn Squash)

Block Crypt (KE) 29.90

Blastar (DA) 19.90

Bombmania (DA) 29.90

Brainman (DA) 29.90

Bump'n Burn (DA) 29.90

Deathmask (KE) 29.90

Der Reeder (KD) 59.90

Der Seelenturm 1200 (KD) 29.90

Desert Strike (KE) 29.90

Dune 2 (KE) 29.90

Dungeon Master 2 (KD) 49.90

Erben der Erde (KD) 49.90

Erben der Erde - 1200 (KD) 49.90

Fears 1200 (KE) 49.90

Fields of Glory 1200 (KD) 29.90

FIFA Soccer (KE) 39.90

Flight of Amazone Queen (DA) 39.90

(benötigt 1.5MB)

Fly Harder (DA) 9.90

Fußball Total 1200 (KD) 19.90

Globdule (DA) 9.90

Glücksrat (KD) 9.90

Hanse-Die Expedition (KD) 49.90

Help Charity (KE) 49.90

(Sensible Soccer, Humans, Push Over, Cool Spot, Desert Strike)

Icehockey Megarts (DA) 29.90

Impossible Mission (DA) 19.90

Impossible Mission - 1200 (DA) 29.90

Marvins Marv-Adventure 1200 (DA) 19.90

Mean Arenas (DA) 19.90

PGA Golf + Data (KE) 29.90

Powersmonger (KE) 29.90

Prime Mover (DA) 9.90

Prince of Persia (DA) 19.90

Profi Fußball - Der Trainer (DA) 19.90

Quest for Glory 1 (DA) 19.90

Quest for Glory 2 (DA) 19.90

Rally Championship (DA) 14.90

(ab Amiga 500+)

Rings of Medusa Gold (KD) 29.90

Riskant (KD) 9.90

Sensible Golf (DA) 39.90

Shadow

Fighter - 1200 (DA) 29.90

Shadow of the Beast 1 (KE) 19.90

Space Hulk (KE) 29.90

Sports Pack (DA) 9.90

(Karting Grand Prix, 5th Gear, Windsurf Willy, Hotshot)

Star Trek -

25th - 1200 (KD) 29.90

## AMIGA

### SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

Starbyte No. 2 (KD) 19.90

(Black Gold, Winzer, Space Max)

Super Skidmarks-incl. 1200 (DA) 49.90

Super Skidmarks Data (DA) 29.90

The Box Vol. 1 (KD) 29.90

(Burntime, Whales Voyage, Dynatech)

Theatre of Death (DA) 19.90

Traps & Treasures (DA) 14.90

Triple Action 1 (DA) 14.90

(Deuterons, Hammer Boy, Battle Valey)

Triple Action 3 (DA) 14.90

(Titus the Fox, Targhan, Ghostbusters 2)

Triple Action 4 (DA) 14.90

(Blues Brothers, Satan, Maya)

Tubular Worlds (DA) 9.90

US Gold

Compilation (DA) 14.90

(Chips Challenge, Turbo Outrun, Bionic Commando, E-Motion)

Virocop (DA) 29.90

Virocop - 1200 (DA) 29.90

Whizz (DA) 14.90

(ab Amiga 500+)

Wonderdog (DA) 14.90

Zool 2 1200 (DA) 9.90

### WICHTIG

Bitte geben Sie bei der Bestellung von Sonderangeboten einen oder mehrere Ersatzwünsche an, da viele Spiele Restposten sind !!

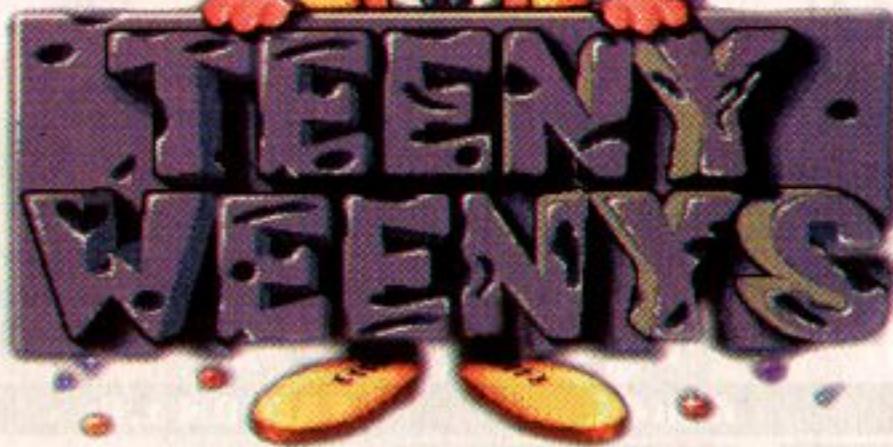
## ZUBEHÖR

Competition Pro Star 39.90

Competition Pro Star Mini 29.90

Joypad CD 32 Honey Bee 39.90

## Klein, aber oho



Optisch beschränkt sich die Verwandtschaft der Teeny Weenys (nicht Weenies!) zu den Psygnosis-Wühlern freilich auf ihre schiere Größe – bzw. das genaue Gegenteil davon: Winzige und zudem kaum animierte Sprites treten hier maximal zu sechst einen Level an, aus dem sie der Spieler einzeln via indirekte Maussteuerung befreien soll. Der Weg zum Ausgang ist natürlich mit Schluchten, Energiebarrieren und anderen Hindernissen gepflastert...

Nun verfügt jedes der unterschiedlich kolorierten Kerlchen über sein eigenes Werkzeug, das vorwiegend aus Leitern und Blöcken besteht. Mit diesen lassen sich ansonsten unüberwindliche Wasserflächen etc. umgehen, außerdem sind sie oft die einzige Möglichkeit, den allseits (un-)beliebten Minen auszuweichen. Darüber hinaus können auch Bomben nebst Fernzünder eingepackt werden, um an

strategisch wichtigen Stellen Barrikaden wegzusprengen. Zu guter Letzt erschweren Laufbänder das Fortkommen, Türen verlangen nach Schlüsseln oder Codekarten, und unsichtbare (Bonus-) Blöcke versperren in letzter Sekunde den scheinbar freien Fluchtweg.

Auch für die behelmten Wichte ist damit das Teamwork entscheidend, da wie bei ihrem zweiten Paten „Humans“ die Startpunkte der einzelnen Weenys über den ganzen Level verstreut liegen – in der Praxis muß daher zumeist erst mal einer den anderen befreien. Neu dabei ist, daß jeder der Protagonisten über seine eigene Energieleiste verfügt und so zur Not auch einmal durch eine Lasersperre laufen kann, deren Deaktivierung ein Kollege vergessen hat. Leider läßt sich nämlich stets nur ein Pimpf zur selben Zeit steuern, wodurch die finalen Evakuierungsmaßnahmen oftmals ermüdend lange dauern und man unter dem Druck des unerbittlichen Zeitlimits schon den einen oder anderen Fehler begehen kann. Für diesen Fall darf der gesamte Abschnitt neu gestartet oder per Passwort ein anderer angewählt werden.

Optisch stellen die bildwei-

se umschaltenden Landschaften freilich keine Sensation dar; die Grafik ist zwar übersichtlich, aber für AGA-Verhältnisse eindeutig zu schlicht. Auch die Geräuschkulisse kann nur teilweise überzeugen, denn es gibt bloß Sound-FX oder Musik, und die 15 Lieder sind zwar grundsätzlich abwechslungsreich, werden aber während des Spiels nicht durchgewechselt. Doch bei einem Preis von bescheidenen 5,50 englischen Pfund (das sind kaum 15,- DM) kann man den Griff zum Lautstärkeregler schon mal in Kauf nehmen. Zumal Teeny Weenys ein durchdachtes Gameplay mit recht hohem Knobelfaktor aufweist. (mz)

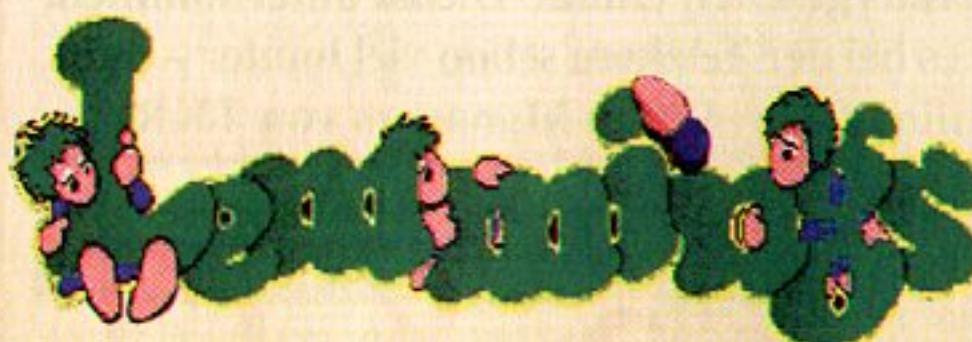
Bezug:  
F1 Licenceware/Software  
31 Wellington Rd  
Exeter/Devon  
EX2 9DU  
England



Passend zum Klassiker „Lemmings“ in diesem Heft kommen nun die Shareware-Männchen von Visible Horizon Graphics zum Zuge – und sie brauchen sich vor ihren Vollpreisvettern nicht zu verstecken!

TEENY WEENYS (VISIBLE HORIZON GRAPHICS)	
ACTION-STRATEGIE	
<b>68%</b> „PUTZIG“	
<b>GRAFIK</b>	<b>58%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>44%</b>
<b>MUSIK</b>	<b>69%</b>
<b>SOUND-FX</b>	<b>56%</b>
<b>HANDHABUNG</b>	<b>69%</b>
<b>DAUERSPASS</b>	<b>72%</b>
FÜR FORTGESCHRITTENE	
<b>PREIS</b>	<b>5,50 £</b>
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	HIGHSCORES
DEUTSCH	NEIN

# KLASSIKER



Neben „Populous“ und „Sim City“ zählen die putzigen Suizid-Wühler von Psygnosis zu den ganz großen Genistreichen der neueren Spiele-Historie: Im Frühjahr 1991 erschien eine Action-Knobelei wie keine zuvor!

Die Programmierertruppe DMA Design war den Amigos damals dank ihrer Kult-Ballereien „Menace“ und „Blood Money“ bereits ein Begriff – zwei Jahre später wurde die Action-Tradition dann ja auch mit „Walker“ fortgeführt. Doch der überragende Erfolg von Lemmings ließ sich nur mit den direkten Nachfolgern wiederholen: In vier Schwierigkeitsstufen zu je 30 Levels purzelten die Knuddelviecher mit dem grünen Haarschopf aus ihren Startluken in eine extrem lebensfeindliche Umgebung voller Fallen und Abgründe. Ungeachtet all dieser Gefahren latschten die winzigen Wonneproppen jedoch stur drauflos, und es oblag dem Spieler, sie mittels indirekter Maussteuerung sicher zum Ausgang zu dirigieren. Dazu konnte jedem der herzig animierten Lemminge eine oder mehrere von acht Fertigkeiten zugeordnet werden, auf daß etwa ein Klettermaxe eine Felswand überwinde, auf der anderen Seite per Fallschirm in die Tiefe gleite und dann einen Tunnel für seine planlos umherwuselnden Kollegen gra-



be. Diese wiederum wurden derweil von Blockern in Schach gehalten, die man nach getaner Arbeit einfach wegsprengte – was sie mit einem klagenden „Oh no!“ quittierten.

Nach diesem Schema waren sämtliche Abschnitte konstruiert, wobei der Spielspaß ganz klar vor dem Augenschmaus kam. Die seitlich scrollenden Landstriche galten nämlich von jeher als eher karg gestaltet, während die wenigen Soundeffekte heutzutage allesamt Klassiker und die Musikstücke zumindest für Freunde abgefahrener Plagiate interessant sind. Die Maussteuerung arbeitete präzise, was man speziell im ungemein packenden Duo-Modus rasch zu schätzen lernt. Hier geht es nämlich am Splitscreen darum, seine und möglichst viele Lemmings des Gegners in den eigenen Ausgang zu lotsen. Und vor allem die entsprechenden Pläne des Widersachers zu durchkreuzen.

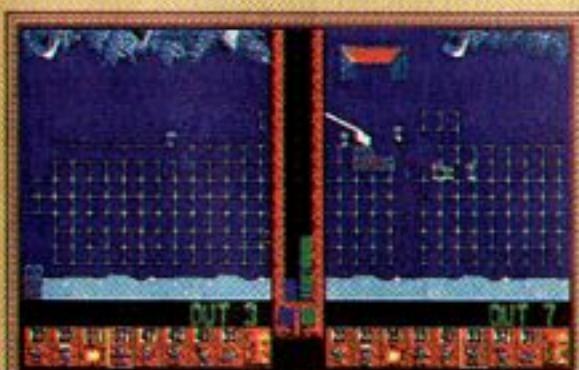
Kurzum, der digitale Süchtigmacher löste einen wahren Boom aus, der die Datendiskette „Oh no! More Lemmings“, die saisonalen „X-Mas Lemmings“ sowie natürlich den um viele Features erweiterten zweiten Teil und schließlich die „All new World of Lemmings“ hervorbrachte. Der Ausflug in die dritte Dimension blieb dagegen den PC-Usern und Playstation-Besitzern vorbehalten, was aber wegen der unsäglichen Steue-

All new World of Lemmings



itung kein großer Verlust ist. Ähnliches gilt in der DOSe auch für das kürzlich erschienene „Lemmings Paintball“, während für die neue Konsolengeneration derzeit gar ein klassisches Jump & Run mit den possierlichen Nagern in der Mache ist.

Trotzdem: Das geniale Grundkonzept ist langsam ausgereizt, und wer es auf seiner „Freundin“ erleben will, für den sind die drei besten Dosen der Droge ja erhältlich – wenn auch heute nur noch auf Grabeltischen oder über Kleinanzeigen. (mz)



Die Ur-Lemmings



ZEITSPIEGEL		
GESTERN	HEUTE	
90%	77%	
60%	GRAFIK	52%
69%	ANIMATION	58%
79%	MUSIK	74%
75%	SOUND-FX	70%
80%	HANDHABUNG	78%
89%	DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE

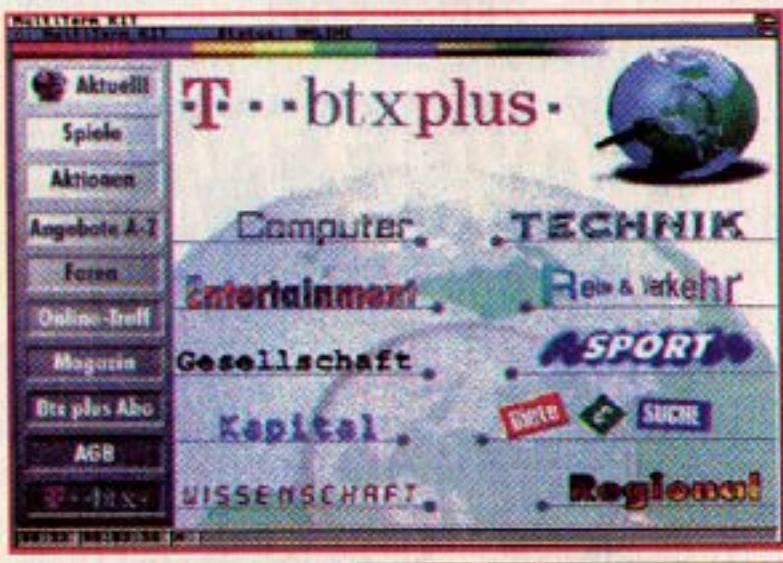
Im April haben wir mit der „Freundin“ einen ersten Ausflug in Deutschlands größten Online-Dienst unternommen, jetzt treibt man es bei der Telekom schon viel bunter – dank des neuen T-Online Information Managers von TKR.

# TKR MultiTerm KIT AMIGA

## CEPT und KIT

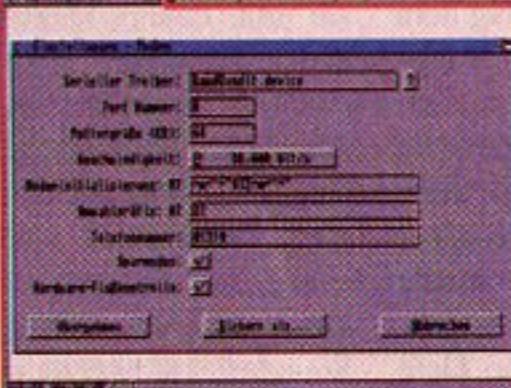
Seit die Bundespost anfang der 80er Jahre den später auch als „Datex J“ bekannten Service „Btx“ eingeführt hat, erfolgt die Darstellung am Bildschirm im sogenannten CEPT-Standard. Doch angesichts schicker Multimedia-Maschen im Netz sind maximal 32 Farben gleichzeitig, 40 Zeichen pro Zeile und 24 Zeilen pro Seite längst nicht mehr zeitgemäß – zumal die Einbindung von Bildern durch integrierte Grafik und zusätzliche frei definierbare Zeichen nur bescheidene Ergebnisse liefert. Ergo wurde mit der Umbenennung in T-Online auch gleich ein neuer Standard namens KIT (Kernsoftware für Intelligente Terminals) eingeführt. So findet man nun neben den Angeboten im CEPT-Modus eine steigende Zahl optisch viel ansprechenderer, übersichtlicherer KIT-Seiten, und das Ganze läßt

sich darüber hinaus auch noch bequem per Maus bedienen. Uneingeschränkt galt dies bislang allerdings nur für PC-User, während sich Amigos mit dem im AJ 4/96 vorgestellten Software-Decoder „Amiga Online“ noch mit den CEPT-Seiten in T-Online begnügen müssen. Doch jetzt will MultiTerm KIT für schöneres Surfen auf den Datenwellen von Btx und Btx Plus sorgen.



## Installation und Konfiguration

Grundsätzlich läuft der Decoder auf jedem Rechner mit mindestens 2 MB RAM, einer Festplatte und dem Betriebssystem Amiga OS 2.04 oder höher. Für komfortables Arbeiten sollte jedoch wenigstens ein 68020-Prozessor unter der Haube stecken und das erforderliche Hayes-kompatible Modem mit Blick auf die Telefongebühren eine



Der Arbeitsbildschirm

Konfigurieren leichtgemacht

Übertragungsrate von 14.400 Bit/s nach ITU V.32bis nebst

Fehlerkorrektur nach ITU V.42 unterstützen.

Nach erfolgreicher Installation und dem erstmaligen Programmstart erscheint das Einstellungsmenü. Die Konfiguration von Modem und serieller Schnittstelle sollte dabei wegen der ausführlichen Schritt-für-Schritt-Erläuterungen des vorbildlichen Handbuchs keinerlei Probleme bereiten. Außerdem liegen noch jede Menge Beispieldateien bei, die sich bequem per Pull-down-Menü hinzuladen lassen. Etwas komplizierter wird es bei der Wahl von Bildschirmmodus, Farbanzahl, Rastertyp sowie Fenstergröße bzw. -position, denn bestmögliche Qualität geht natürlich auf Kosten der Geschwindigkeit des Bildaufbaus. Man sollte also ein bißchen experimentieren, um die perfekte Abstimmung auf Rechnerleistung und Schnittstellen-Geschwindigkeit zu finden – wohl dem, der dabei die Datenautobahn mit einem AGA-Amiga und Multiscan-Monitor be-

reist. Anschließend werden noch die von der Telekom (nach erfolgter Anmeldung) mitgeteilten Zugangsdaten für automatische Anwahl eingetragen, Pfadangaben und eventuell externe Bildanzeiger für Foto-Btx gewählt, die Größe des Festplattencache bestimmt oder häufig benutzte Eingaben den sechsfach belegbaren Funktionstasten zugeordnet. Sind die Einstellungen dann gespeichert, gelangt man von nun an nach dem Programmstart direkt zum Arbeitsscreen.



### Die Funktionen

Neben dem Darstellungsfenster mit den angewählten KIT- bzw. CEPT-Seiten lässt sich optional noch ein Aktionsfenster packen, wo man seine liebsten Anbieter über Knöpfe direkt anwählen darf. Diese sind vom Hersteller mit einigen Einträgen vorbelegt und können per Editor erweitert oder geändert werden, wobei sich jedem Button eine charakteristische Grafikdatei im JPEG-, GIF- oder BMP-Format zuordnen lässt. Statt der Wahl einer Seitennummer ist es aber auch möglich, via Mausklick ein Makro und per ARexx oder der implementierten Programmiersprache MPL erstellte Scripts zu starten. Den gleichen Service ohne Bild bietet übrigens das Kurzwahlverzeichnis, das im Pulldown-Menü zu finden ist.

Hat man sich ein Weilchen durch T-Online geblättert, erweist sich das Rückblick-Menü als recht praktisch. Es merkt sich nämlich die zuvor besuchten Seiten, die dann mit einem kurzen Klick erneut aufgeschlagen werden können. Das vielseitige Progi hat aber noch eine Menge mehr in petto: Protokollierung der Surf-Sessions im ASCII- oder CEPT-Format, Druckoption, die Möglichkeit, T-Online-Seiten als Text-, CEPT- oder IFF-File abzuspeichern, das Verhindern unbe-



### Praxis und Fazit

Mit der entsprechenden Hardware (z.B. ein A1200 mit Fast-RAM und Highspeed-Modem) stöbert es sich auch unter 256 Farben und dem sofortigen Rastern eines KIT-Bildes nach Floyd-Steinberg bei der ersten Darstellung noch erträglich schnell im T-Online-Angebot. Ist der Festplattencache ausreichend groß und die Option „KIT-Bilder merken“ aktiviert, erfolgt der Seitenaufbau bei erneuter Anwahl richtig rasant, aber das kostet natürlich einige Megabytes auf der HD. Schade eigentlich nur, daß die Telekomiker lediglich ihren Kunden mit DOSe einen entsprechenden Decoder zum Nulltarif liefern. So bleiben Amigos auf Eigeninitiative und das Engagement von Firmen

wie TKR angewiesen, die dafür auch Bares sehen wollen. Andererseits sind 148 Märker für ein so ausgereiftes und komfortables Produkt wie MultiTerm KIT nun wahrlich nicht zuviel verlangt! (st)

### MultiTerm KIT

Komfortabler und leistungsfähiger T-Online-Decoder.

**Hersteller:** TKR

**Preis:** 148,- DM

**Bezug:** TKR GmbH & Co. KG  
Stadtparkweg 2  
24106 Kiel



# RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



## STÄNDIGE FERNSEH- SERIEN

Am **1. August** gibt sich „Bim Bam Bina“ olympisch: Das um **9.10 Uhr auf Kabel 1** gesendete Special zu Computer & Technik dreht sich „Around Atlanta“.

Ebenfalls am **1. August** um **22.30 Uhr** startet **Kabel 1** die SF-Serie „Superforce“. In der ersten Folge geht es um die „Rückkehr ins Leben“.

„TM – das Technikmagazin“ des **Bayerischen Fernsehens** meldet sich am **4. August** und am **1. September** wieder, jeweils um **13.45 Uhr**.

Am **5. August** um **21.30 Uhr** ist auf **3sat** „Neues... das Computermagazin“ angesagt.

Die Teilnehmer am „Computer-Treff“ des **Bayerischen Fernsehens** versammeln sich am **6. August** und am **3. September**, jeweils um **16.15 Uhr**.

„Forscher – Fakten – Visionen“ sind im Wissenschaftsmagazin des **Bayerischen Fernsehens** immer um **20.15 Uhr** zu bewundern, und zwar am **7. u. 20. August** sowie am **4. September**.

Die Trekkies kommen am **9. August** um **20.00 Uhr** auf **Sat 1** bei „Star Trek: Voyager“ auf ihre Kosten: „Die Augen des Toten“ sind die Strafe für einen Mörder, der seine Untat durch die ihmimplantierten Glückscher des Opfers wieder und wieder erleben muß. So wie es wieder und wieder neue Folgen der Serie zu sehen gibt...

„Office '95“ steht im Mittelpunkt der nächsten Sendungen von

„Neues... der Anwenderkurs“, die **3sat** jeden Samstag um **14.00 Uhr** ausstrahlt: Am **10. August** geht es um Komponenten, Shortcuts und den Datenaustausch, am **17. August** um „Office '95“ im Netz, die Gruppenterminplanung und das Faxen unter „Win 95“, am **24. August** dann um Sammelmappen und „Access“-Adressen bzw. „Excel“-Tabellen in „Word“-Dokumenten. Ab dann ist „Winword 7.0“ an der Reihe: Am **31. August** behandelt man die Unterschiede zur Version 6.0 und grundlegende Funktionen, am **7. September** Formatvorlagen, AutoKorrektur und AutoText, am **14. September** das Seitenlayout und am **21. September** Tabellen, Formeln und Fehlerquellen.

„Clip & Claro“, das Jugend- und Technikmagazin des **Bayerischen Fernsehens** sorgt am **11. August** und am **8. September** ab **13.30 Uhr** für Klarheit.

Das Technikmagazin „**HITEC**“ läuft am **12. und 26. August** um **21.30 Uhr** auf **3sat**.

Am **18. August** verrät der „Ratgeber Technik“ wieder allerlei Tips und Tricks, und zwar um **17.00 Uhr** in der **ARD**.

Aktuelles und Kritisches zum Thema Computer bringt „Neues... die Computershow“, die am **19. August** um **21.30 Uhr** auf **3sat** kommt.

Aus Forschung und Technik berichtet die Sendung „Globus“ am **20. August** um **21.30 Uhr** in der **ARD**.

Unterhaltsames von der „CeBIT Home '96“ in Hannover gibt's am **28. und 29. August** jeweils um **14.30 Uhr** in der **ARD**.

„Neues... die Computershow“ auf **3sat** widmet der „CeBIT Home“ gleich drei Sondersendungen. Die Termine sind am **28. August** (21.45 Uhr), **31. August** (16.55 Uhr) und **2. September** (21.30 Uhr).

## STÄNDIGE RUNDFUNK- SERIEN



„Homepage-Erstellung leichtgemacht“ lautet das Thema der „Computer Corner“ am **3. August** um **10.15 Uhr** auf der **Ruhrwelle**. Am **7. September** heißt es dann „miroMedia – die multimediale Zukunft steht vor der Tür“.

Am **5. August** berichtet **Radio Düsseldorf** um **17.00 Uhr** „Bit für Bit“ über neue Entwicklungen in der Digi-Welt.

Am **12. August** um **11.35 Uhr** beschäftigt sich das Magazin „Podium“ von **Deutsche Welle Radio** mit der Computerszene.

Jeden Montag um **14.40 Uhr** öffnet „Der kleine Computer“ von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

Ebenfalls „Chipsfrisch“ kommen immer **montags** um **17.00 Uhr** von **Radio Hamburg** die Bytes über den Äther.

Auch bei **Radio Mainwelle** treffen sich **jeden Montag** um **17.40 Uhr** Rechnerfreunde in der „Computer-Ecke“.

Zweimal monatlich **montags** ab **16.30 Uhr** gibt es im Computer-Magazin „Fatal Digital“ auf **Bayern 2** im Jugendprogramm „Zündfunk“ neuen Zündstoff für Computerfreaks.

Die „Spiele-Hits des Nordens“ werden immer am letzten **Mittwoch** des Monats um **19.00 Uhr** im „Club on-line“ auf **NDR 2** vorgestellt.

Der „Point-Computerspiel-Tip“ geht an **jedem Donnerstag** zwischen **18.00 und 20.00 Uhr** an die Hörer von **SDR 3**.

Gute Ratschläge gibt es **samstags** auf **WDR 5** von **10.45 bis 11.00 Uhr** im „Ratgeber: Computer“.

Die Sendereihe „Forschung aktuell“ im **Deutschlandfunk** bringt jeden **Samstag** von **16.30 bis 17.00 Uhr** ein Computer-Special. (Barbara Grohmann)

## COMPUTERTIPS AUF VIDEOTEXT

<b>ARD/ZDF</b>	<b>Tafeln 580 - 585</b>	<b>Computer &amp; Technik</b>
<b>N 3</b>	<b>Tafeln 667 - 672</b>	<b>Computernews</b>
<b>B 3</b>	<b>Tafel 382</b>	<b>Computertriff</b>
<b>WDR</b>	<b>Tafeln ab 630</b>	<b>Computer &amp; Kommunikation</b>
	<b>Tafel 631</b>	<b>Infos</b>
	<b>Tafel 632</b>	<b>News</b>
	<b>Tafel 395</b>	<b>Computerclub</b>
<b>ORB/MDR</b>	<b>Tafeln 550 - 557</b>	<b>Computer &amp; Wissenschaft</b>
<b>3sat</b>	<b>Tafel 615</b>	<b>Computercorner</b>
<b>Sat 1</b>	<b>Tafeln 511 - 513</b>	<b>Computer</b>
<b>VIVA</b>	<b>Tafeln 500 - 503</b>	<b>Computerinformationen</b>
	<b>Tafeln 510 - 513</b>	<b>Games</b>
<b>PRO 7</b>	<b>Tafeln 190/191</b>	<b>Computernews</b>

# IMPRESSUM

Herausgeber	Joker Shop
	Petra Laubenberger
Abo-Verwaltung	
	Angie Habereder
Layout	
	Prolit Studio GmbH 85630 Grasbrunn
Fotografie	
	Richard Löwenstein Manfred Duy Steffen Schamberger
Textchef	
	Oskar Dzierzynski (od)
Leitende Bildredaktion	
	Manfred Duy
Redaktion	
	Manfred Duy (md) Brigitta Labiner (bl) Richard Löwenstein (rl) Max Magenauer (mm) Joachim Nettelbeck (jn) Steffen Schamberger (st) Waltraud Schmidt (ws) Martin Schnelle (mash) Markus Ziegler (mz)
Freie Mitarbeiter	
	Barbara Grohmann Manuel Semino
Redaktionsassistenz	
	Dorothea von Pronay A-3105 St. Pölten
Vertrieb	
	Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland



Aktuelle Auflage (1/96)  
Verbreitung: 95.190

Erscheinungsweise  
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement  
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanzeige. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahrs möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte  
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdinken zu verändern.

Urheberrecht  
Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktion jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion  
Joker Verlag  
Herr Michael Labiner  
Betonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn  
Tel. Verlag: 089/463700  
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822  
Hoffne jeden Mittwoch von 16-19 Uhr  
Telefax: 089/4604977

V.mö. = Vorbestellung möglich	DA = Deutsche Version	EV = Deutsche Anleitung	• DV = Deutsche Version
			•

**Amiga**

(alle Systeme)

688 Attack Sub EV	24,95
Aquatic Games DA	19,95
Archer McLean Pool EV	27,95
Aufschwung Ost DV	29,95
Bard vs the world DA	24,95
Bling! (2 MB + Festplatte) DV	77,95
Birds of Prey EV	29,95
Black Crypt EV	29,95
Black Viper DV	64,95
Bomb Mania DV	36,95
Bubble & Squeak EV	24,95
Cannon Fodder 2 DA	57,95
Caribbean Disaster * DV	69,95
Cedric DV	62,95
Chaos Engine 2 DA	69,95
Civilization DV	39,95
Colossus Chess EV	24,95
Crash Dummies DA	24,95
Colonization DV	79,95
Combat Air Patrol DA	39,95
Death Mask EV	24,95
Der Boss DV	39,95
Der Produzent * DV	74,95
Der Reeder (1,5 MB) DV	46,95
Desert Strike EV	29,95
Dune 1 EV	24,95
Dune 2 EV	28,95
Epic EV	24,95
Erben der Erde DV	52,95
F-117A Nighthawk DA	39,95
F-29 Retaliator EV	24,95
Fantasy Manager 95/96 EV	39,95
Fields of Glory DV	39,95
Flight of the Amazon Queen DA	67,95
Formula 1 Grand Prix DA	39,95
Formula 1 World	
Champ. Edition (1,5 MB) DA	56,95
Gloom Deluxe DA	V.mö.
Gunship 2000 DA	39,95
Hanse - Die Expedition DV	41,95
Hattrick * DV	69,95
Hillsea Lido DV	V.mö.
Hook EV	24,95
Jaktar - Der Elfenstein DV	49,95
Jurassic Park EV	24,95
Kampf um die Krone * DV	74,95
Lemmings 1 EV	28,95
Lemmings 2 EV	28,95
Lothar Matthäus DA	19,95
Lothar Matthäus Super Soccer DV	24,95
Mad News (1,5 MB + Festplatte) DV	48,95
Mad News Extrablatt * DV	34,95
MAG!!! DV	74,95
Megarts Hockey DV	36,95
Nemac IV (2 MB) DV	44,95
Oscar EV	24,95
PGA Tour Golf Plus EV	29,95
Piracy on the High Seas EV	29,95
Pole Position - F1 Teamchef * DV	82,95
Populous 2 EV	29,95
Power Monger EV	29,95
Road Rash DA	29,95
Samba Partie DV	77,95
Sensible World of Soccer 95/96 DA	44,95
Sim Classics	
(Sim Ant, City & Earth) DV	71,95
Soccer Stars	
(Anstoß, FIFA Soccer, Kick Off 3) DV	59,95
Space Hulk EV	29,95
Super Skidmarks EV	53,95
Super Tennis Champs DA	V.mö.
Syndicate EV	28,95
UFO DV	39,95
Whale's Voyage EV	24,95
Whale's Voyage 2 DV	65,95
WheelSpin DA	57,95
Wing Commander 1 EV	29,95
Worms DA	56,95
Worms Reinforcements DA	V.mö.
Xtreme Racing EV	29,95
Zeewolf 2 DA	V.mö.
Zeppelin DV	29,95

02871/8631

183088

180637 • 185443

FAX 02871/8631

**Bachler**  
Computersoftware

**Amiga 1200**

Alien Breed 3D DA	56,95
Alien Breed 3D II - The Killing Grounds DA	69,95
Bling! (3 MB + Festplatte) DV	82,95
Chaos Engine 2 DA	69,95
Coala DA	49,95
Der Produzent * DV	74,95
Der Reeder (2 MB) DV	46,95
Der Seelenturm DV	32,95
Dungeon Master 2 (2 MB) DV	76,95
Erben der Erde DV	37,95
Fears DA	69,95
Fields of Glory DV	39,95
Gunship 2000 DV	39,95
Hanse - Die Expedition (2 MB) DV	41,95
Kampf um die Krone * DV	74,95
MAG!!! DV	74,95
Pinball Illusions DA	59,95
Pinball Prelude DA	V.mö.
Primal Rage DA	56,95
Roadkill EV	49,95
Sim City 2000 DV	71,95
Slam Tilt DA	44,95
Speris Legacy DA	56,95
Super Street Fighter 2 Turbo DA	39,95

**CD 32**

Alien Breed 3D DA	56,95
Erben der Erde DV	49,95
Fears DA	69,95
Speris Legacy DA	56,95
Worms DA	56,95

## Anwendungen

50 Amiga Tools DA	29,95
Formular Designer DV	39,95
Grafikstudio DA	39,95
Heim + Druck Manager DA	44,95
PC-Handler DA	44,95
Rechtschreibtrainer DV	39,95
Sound Studio DV	29,95
Tabellenkalkulation DA	39,95

Solange Vorrat reicht:

Back to the Future 3 DA	19,95
Chaos Engine (A500) DV	19,95
Unendliche Geschichte 2 DV	19,95
World Soccer DA	19,95

02871-183088

## Hardware & Zubehör

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49,95
2 MB-Erweiterung für Amiga 500	179,00
2. Laufwerk 3,5"	99,95
Amiga Control Pad	22,95
Amiga Joystick	29,95
Amiga Maus	24,95

**So können Ihr gleich bestellen:**  
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

# DAS JOKER-IMPERIUM

## DER GALAKTISCHE POSTSPIEL-KAMPF: AMIGA VS. PC

Die erste Runde unseres brandneuen Postspiels ist abgeschlossen, die Ergebnisse liegen vor: Amiganer und PC-Freunde haben denselben größeren Fehler begangen, stehen jedoch ansonsten gar nicht schlecht da. Und weil sich der Patzer in dieser Runde ja korrigieren lässt, gratulieren wir beiden Seiten zum (halbwegs) gelungenen Start ins All!

### DIE REGELN

...des Wettkampfes sind grundsätzlich ganz simpel: Amigos und DOSisten vertreten in zwei verschiedenen, zufällig generierten Galaxien die Menschen (Heimatstern Sol) und treffen dort bald auf Aliens, mit denen sie in Krieg oder Frieden leben sollen – unser ausgetüfteltes Scoresystem sorgt dabei für vergleichbare Positionsbewertungen. Im Gegensatz zu den bisherigen Postspielen werden wir Euch zum Joker-Imperium immer wieder neue

Fragen stellen, die Ihr bitte auf einer Postkarte beantworten wollt. Wir zählen die Einsendungen dann aus, gehen nach Euren Wünschen vor und lassen die zugrundeliegende Computersimulation anschließend so lange weiterlaufen, bis etwas passiert, das Euer Eingreifen erforderlich macht. Auch wenn dabei mal längere Perioden übersprungen werden, verpaßt Ihr also nichts. Auf diese Weise werden sich ungleichzeitige Entwicklungen

nicht vermeiden lassen, bei denen mal die eine und mal die andere Gruppe ein paar Jährchen bzw. Runden voraus ist. Aber das betrachten wir als Vorteil, denn schließlich ist nichts so spannend wie die Ungewißheit, was wann wo geschehen mag... Und natürlich gibt es auch in jeder Ausgabe etwas zu gewinnen, denn unter allen Einsendern verlosen wir diesmal:

**Fields of Glory für den Amiga  
Earthworm Jim (Win 95) für den PC**

### DIE BEIDEN GALAXIEN

In jedem der beiden Sternenhaufen hausen (Euch eingeschlossen) sechs intelligente Rassen, welche die je 24 Sterne unter sich aufteilen müssen. Momentan zeigen wir hier nur die Sonnen, die für Euch auch erreichbar, also höchstens sechs Lichtjahre von Sol oder einer Kolonie entfernt sind. Die Farben der Sonnen lassen auf die Planeten schließen, denen man dort begegnen

könnte: Gelbe Sterne bieten eine hohe Chance auf erdähnliche Welten, rote und grüne Sonnen liegen ebenfalls noch ganz gut im Rennen. Blaue, weiße oder violette hingegen verfügen über zwar eher lebensfeindliche, dafür aber häufig rohstoffreiche Himmelskörper.

**AMIGA-GALAXIS:** Die Entfernung von Sol zu den Sonnen A, B und C beträgt

drei Lichtjahre, D, E und F sind je fünf Lichtjahre entfernt, und G bringt es gar auf deren sechs.

**PC-GALAXIS:** Stern A ist zwei Lichtjahre von Sol entfernt, zu B und C ist man drei Lichtjahre unterwegs, D bringt es auf vier, E auf fünf und F auf sechs Lichtjahre. G hingegen ist sechs Lichtjahre von der neuen KOLONIE GURADAS entfernt.

### AMIGA-GALAXIS



### PC-GALAXIS



## DIE AKTUELLE LAGE

Die Amiganer schreiben das Jahr 2303, in der PC-Galaxis ist es erst 2302. Amiga-Sol hat 5,8 Mrd. Einwohner, PC-Sol 5,4 Mrd. Folgende Entscheidungen wurden von Euch getroffen:

### 1) Gelderverteilung SOL

	AM	PC
SCHIFFBAU	28%	30%
VERTEIDIGUNG	9%	6%
INDUSTRIE	18%	26%
ÖKOLOGIE	21%	17%
FORSCHUNG	24%	21%

Prinzipiell lägen beide Gruppen damit ganz gut, doch haben es leider beide verabsäumt, dem Bereich Ökologie die letztes Mal geforderten 36 Prozent einzuräumen. Daher trat ein Notfallprogramm in Kraft, das die entstandenen Umweltschäden beseitigte und neuen vorbeugt – gegen erhebliche Extrakoosten, die von anderen Etats abgezweigt werden mußten. Die tatsächliche Verteilung der verfügbaren Mittel entspricht also bei weitem nicht mehr Euren Vorgaben!

### 2) Schiffbau

Es wird laut Mehrheitsbeschuß in beiden Gruppen ein neues KOLONIESCHIFF gebaut. Das ist klug, doch beträgt die veranschlagte Bauzeit (unter Berücksichtigung der reduzierten Etats) bei den Amiganern 56 Jahre von jetzt ab, bei den PClern sogar 64 Jahre – hier wie da erheblich zu lang...

### 3) Forschungsgelder

	AM	PC
COMPUTER	8%	8%
BAUWESEN	20%	27%
SCHUTZSCHIRME	13%	9%
PLANETOLOGIE	9%	10%
ANTRIEBE	28%	36%
WAFFEN	22%	10%

### 4) Flugaufträge

	AM	PC
ERKUNDER 1	Stern A	Stern B
ERKUNDER 2	Stern C	Stern F
KOLONIESCHIFF	Stern B	Stern A
<b>Amiga:</b>	Das KOLONIESCHIFF erreichte Stern B, fand eine bewohnbare Trockenwelt (ausreichend für max. 7	

Mrd. Menschen), wurde demontiert und gründete eine Siedlung namens PALADIA. Auf Paladia wurden Artefakte einer ausgestorbenen Zivilisation entdeckt, u.a. ein funktionsfähiger Tiefenraum-Scanner, der die Reichweite von Ortungsgeräten auf 5 Lichtjahre für planetare Anlagen und 1 Lichtjahr für Schiffs-Orter erhöht. Auf Paladia zukünftig ausgegebene Forschungsgelder werden den doppelten Nutzen bringen! ERKUNDER 1 fand keinerlei Planeten bei Stern A, ERKUNDER 2 fand eine bewohnbare Wüstenwelt bei Stern C (max. 3,5 Mrd. Menschen). **PC:** Das KOLONIESCHIFF erreichte Stern A, fand eine bewohnbare Wasserwelt (max. 7,5 Mrd. Menschen), wurde demontiert und gründete eine Siedlung namens GURADAS. Dadurch rückte eine weitere Sonne (der weiße Stern G) in Reichweite. Stern G ist 6 Lichtjahre von Guradas entfernt. ERKUNDER 1 und ERKUNDER 2 sind beide noch unterwegs.

## DER SCORE

**Amiga:** Bevölkerung: 10 Pt., Wirtschaft: 19 Pt., Erfindungen: 3 Pt., Erkundungen: 3 Pt., Kolonien: 1 Pt., Gesamt: 36 Pt.

**PC:** Bevölkerung: 6 Pt., Wirtschaft: 17 Pt., Erkundungen: 1 Pt., neue Sterne: 1 Pt., Kolonien: 1 Pt., Gesamt: 26 Pt.

**Stand:** Ein nur scheinbarer Vorsprung für die Amigos, da sie ihrer Entwicklung schließlich ein Jahr voraus sind.

## DIE FRAGEN

Nun also zu den Fragen, wobei Amiganer ein deutliches „AMIGA“ auf ihre Antwortpostkarte malen, während DOSisten eben „PC“ draufschreiben:

**1) Wie möchtet Ihr den Staatsetat von Sol (bzw. den Eurer jeweiligen Kolonie) prozentual auf die Bereiche SCHIFFBAU, VERTEIDIGUNG, INDUSTRIE, ÖKOLOGIE und FORSCHUNG verteilen?**

Zur Verfügung stehen bei den Amiganern 61 Mrd. Credits (Sol) sowie 1 Mrd. Credits (Paladia). Antwortet bitte für beide Welten getrennt, beachtet die Besonderheit Paladias in bezug auf Forschungsgelder und sorgt für ausreichende Finanzierung des Ökologie-Sektors auf Sol (derzeit wären 28 Prozent des

Etats erforderlich), während die Kolonie noch keine Öko-Gelder benötigt. PCler gebieten über 59 Mrd. Credits (Sol) sowie 1 Mrd. Credits (Guradas). Die Öko-Marge liegt hier ebenfalls bei 28 Prozent des Sol-Haushalts, Guradas braucht in dieser Hinsicht noch kein Geld.

**2) Falls Ihr auf Euren Kolonien Schiffbaugelder bewilligt habt, sollen sie für den Bau eines ERKUNDERS, eines JÄGERS, eines ZERSTÖRERS, eines BOMBERS oder eines KOLONIESCHIFFES verwendet werden?**

**3) NUR FÜR AMIGANER: Was soll mit den beiden ERKUNDERN geschehen?**

Nummer 1 kann nach Sol bzw. Paladia zum Auftanken fliegen, nach Stern C (um Erkunder 2 Gesellschaft zu leisten) oder bleiben, wo er ist. Nummer 2 könnte ebenfalls auf Sol oder Paladia tanken, bei Stern A Nummer 1 die Zeit vertreiben, den Stern D erforschen oder bleiben, wo er ist.

Die Karte mit den Antworten schickt Ihr bitte samt leserlichem Absender an unser galaktisches Verwaltungszentrum:

Joker Verlag  
„Joker-Imperium“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn



**VC 1541:** hieß in der guten alten Zeit das Diskettenlaufwerk des C64 mit einer Kapazität von satten 170 bzw. 340 KB.

**VDE:** ist die Abkürzung für den „Verband der deutschen Elektrotechniker“, wo man u.a. an allerlei Normungsverfahren mitwirkt.

**VDI:** Noch 'ne Abkürzung, diesmal für den „Verein der deutschen Ingenieure“.

**Vektor:** nennt man einen beliebig definierten Punkt im Raum, und zwar ausgehend von einem festgesetzten Nullpunkt. Der Vektor ist also eine Art Pfeil, der in Richtung und Länge festgelegt ist.

**Vektorgrafik:** Durch besagte „Vektoren“ lassen sich natürlich ganz einfach (Verbindungs-) Linien festlegen. Mit solchen Linien wiederum können Umrisse von Objekten beschrieben werden, was zum Zwecke der Heimunterhaltung Anfang der 80er Jahre erstmals Konsolen-Oldies wie das „Vektrax“ (nomen est omen) taten. Inzwischen ist freilich auch ausgefüllte Vektorgrafik, also solche mit farblich gefüllten Flächen, längst ein alter Hut. Damit nun ein modernes Vektorobjekt am Screen wirklich was hermacht, müssen sich diese Raumschiffe oder Figuren aus möglichst vielen Vektor-Punkten bzw. den dadurch entstehenden Polygonen zusammensetzen. Und das erfordert viel Rechenleistung, insbesondere dann, wenn dieses Objekt noch bewegt, gedreht, verkleinert oder vergrößert werden soll. Ganz zu schweigen davon,

dass die dreidimensionalen Positionen zusätzlich immer noch auf die zweidimensionale Darstellung des Monitors umgerechnet werden müssen. Das dadurch entstandene Tempoproblem ist z.B. der Hauptgrund dafür, dass die schon lange angekündigte Amiga-Version von „First Encounters“ noch immer nicht erschienen ist.

**Vektorrechner:** sind nicht, wie man nun glauben könnte, Computer, die auf die Kalkulation von Vektorgrafik spezialisiert wären. Statt dessen handelt es sich um Spezialgeräte, in denen eine größere Menge parallel geschalteter Prozessoren (der bisherige Rekord liegt bei 65.000 Stück) am Werkeln ist. Natürlich findet man so was nur in hochkarätigen Forschungsinstituten und leider nicht auf Vatis Schreibtisch.

**Verbunddiagramm:** Normalerweise wählt man bei der Darstellung von Diagrammen eine bestimmte Form wie Balken, Kurven Torten etc., doch manchmal bieten sich Mischformen an, z.B. dann, wenn man das Segment eines Tortendiagramms noch einmal extra unter die Lupe nimmt und seine Zusammensetzung dann am Balken darstellt.

**Verbundnetz:** Wenn man verschiedene Einzelnetze zusammenführt, dann erhält man ein Verbundnetz. In der Praxis findet das derzeit z.B. dann Anwendung, wenn man etwa von einem Online-Anbieter wie CompuServe oder AOL aus über ein sogenanntes „Gateway“ in das Internet wechselt.

**Verdrahtung:** Weil Computer früher mit Hilfe von Dampfmaschinen, Wasserrädern und verlötzten Kabeln betrieben wurden, spricht man auch heute noch bei allen hardwaremäßig fix eingebauten Komponenten von „fest verdrahteten“ Bestandteilen. Das englische Gegenstück wäre hier übrigens die schöne Formulierung „hardwired“.

**Verfügbarkeit:** bezeichnet das Verhältnis von tatsächlich genutzter Betriebs- und zu unnütz vertaner Ausfallzeit eines Computersystems. Angeblich soll die Verfügbarkeitsquote bei heutzutage produzierten Rechnern um die 99 Prozent betragen. Nicht, dass wir das nun direkt anzweifeln wollen, aber...

**Verify:** lautet das englische Wort für „überprüfen“. Insbesondere beim Kopieren bzw. Fernübertragen von Daten finden diverse (teilweise optionale) Sicherheitschecks statt, mit denen garantiert wird, dass die kopierten Files auch tatsächlich mit den Originalen übereinstimmen.

**Versalien:** Großbuchstaben

**Verschlüsselung:** ist eine traditionsreiche Methode zur Sicherung von (militärischen) Daten, bei der die Zeichen des jeweiligen Klarschrifttextes nach bestimmten Richtlinien durch andere Zeichen ersetzt werden. Nur Personen, die sich im Besitz dieser Richtlinien befinden, können den Text dann wieder entschlüsseln; jedenfalls theoretisch. Praktisch ist leider kein Code bisher vor unbefugter Dechiffrierung wirklich sicher gewesen, denn letzten Endes ist die heutzutage nur noch eine Frage der zur Verfügung stehenden Rechenkapazität. Selbst die zeitweilig als praktisch unknackbar geltenden, extrem aufwendigen Schlüssel auf der Basis von hohen Primzahlen sind in der rauen Wirklichkeit eingeholt worden.

**Versionsnummer:** Weil Programme im Laufe ihrer aktiven Existenz zahlreiche Verbesserungen bzw. Debug-Aktionen unterworfen sind, wird ihnen vom Hersteller meist eine Versionsnummer beigegeben, wobei die erste Verkaufsversion normalerweise 1.0 heißt. Trägt eine Software z.B. die Bezeichnung 2.2, dann hat sie erstens bereits eine grundsätzliche Runderneuerung hinter sich (den Sprung von Version 1 zu Version 2) und wurde auch in der neuen Fassung schon zweimal modifiziert (von 2.0 über 2.1 zu 2.2). Häufig darf man solche Kennzeichnungen jedoch nicht allzu wörtlich nehmen, da hier auch Fragen des Marketings eine Rolle spielen. Das seinerzeit in Konkurrenz zu MS-DOS 3.3 stehende Betriebssystem DR-DOS trug z.B. in seiner ersten Verkaufsversion bereits die Versionsnummer 3.4!

**versteckte Dateien:** Wer sich den Inhalt seiner Disketten bzw. der Festplatte anschaut, bekommt normalerweise erst mal alle Dateien und Verzeichnisse angezeigt. Man kann freilich wichtige Daten auch „verstecken“ und so vor unbefugtem Zugriff bzw. versehentlichem Löschen schützen. Die fraglichen Files oder Ordner werden dann nicht mehr aufgeführt, sind aber nach wie vor vorhanden und können vom „Ortskundigen“ auch benutzt werden.

**Verzeichnis:** ist im Grunde nichts weiter als das Inhaltsverzeichnis von Disketten, CDs oder Festplatten. Verzeichnisse können zu Unterverzeichnissen führen, wenn z.B. die Soundeffekte eines im Verzeichnis „XY“ abgelegten Programmes in einem Verzeichnis „SOUND“ zusammengefasst sind. Die so entstehenden Strukturen nennt man übrigens „Verzeichnisbaum“, während die Engländer überhaupt „Directory“ sagen.



# Amigos, aqui Amiga!

Amiga 1200 Magic	698,-	CompetitionPro Star (grün-transparent)	39,-
Amiga 1200 Magic mit 850MB HD	1039,-	CompetitionPro Star Mini (+Diskbox)	39,-
Amiga 1200 Magic mit 1,2GB HD	1149,-	CompetitionPro Transparent	34,90
Amiga 1200 Netsurfer 260MB	999,-	Quickshot II Turbo	29,-
Amiga 1200 Magic 170MB HD	899,-	HoneyBee Amiga/CD32 Joypad	39,-
Amiga 4000T/040 6MB, 1GB	3.898,-	Joystickverlängerung 3m	19,95
		Joystick Y-Adapter	14,90

Cybervision64 2MB	549,-	Original AMIGA Zubehör	
Cybervision64 4MB	649,-	Amiga Maus 2 Tasten, schwarz	19,90
Cybervision 2MB > 4MB Upgrade	199,-	Amiga Mauspad	9,90

Cyberstorm MK II 060/50	1.339,-	Quantum Trailbl. 850 MB E-IDE 14ms	339,-
Blizzard 1230 IV 50Mhz	339,-	Quantum Scirocco 1,7 GB E-IDE	469,-
Blizzard 1260 68060 50Mhz	1.219,-	Quantum Scirocco 2,5 GB E-IDE	649,-
DKB Cobra 68030/33Mhz	309,-	Quantum Atlas 1GB SCSI II	499,-
68882 FPU 50Mhz PGA	189,-	Quantum Capella 2GB SCSI II	979,-
PS/2 Simm 60ns 4MB	69,-		
PS/2 Simm 60ns 8MB	139,-		
PS/2 Simm 60ns 16MB	289,-	Canon BJC-610 echte 720x720 dpi	769,-
PS/2 Simm 60ns 32MB	599,-	in Farbe	
1230 IV/1260 SCSI Kit	189,-	Aufpreis für TurboPrint Pro 4.1	115,-

Toshiba 5522B ATAPI 6x Superschnell	159,-
NEC CDR 512 6x SCSI	499,-
easy CD-ROM A1200, 6x, + CD + Netzteil	349,-
Philips CDD 2000 Brenner 2/4fach int.	999,-

Amiga M1438 15-38khz 14"	499,-
Amiga M1764 15-64khz 17" (43cm)	1499,-
Amiga M1538 15-38khz 15"	649,-
Idek MF 8617E 27-86khz 17" (43cm)	1448,-

Buster Rev. -11	49,-
Abdeckhaube A1200/4000	24,-
GVP I/O-Extender	189,-
Multiface Card III	139,-
VGA-Adapter (VGA-Monitor > Amiga)	29,-
VGA-Adapter (Amiga Monitor > PC)	29,-

Aminet 12	22,-
Aminet Set 3	54,-
Do It! Workshop Imagine, Morph Plus, DPaint V	34,-
Encounters-The UFO Phenomenon	34,-
Fresh Fish 10	25,-
Personal Suite CD incl. Personal Paint	89,-
Spectrum Emulator 2	49,-
The Global Amiga Experience	19,90
Workbench Add-On Vol. 1	34,-
XiPaint 4.0 CD	89,-
<b>Wir brennen CD's ab</b>	49,-

AsimCDFS3.5 (CD-Filesystem)	119,-
De Luxe Paint V	159,-
Final Copy II	79,-
Final Writer 5.0	229,-
Liana + Envoy (Netzwerk f. 2 Amigas)	89,-
MasterISO (CD-Brenner-Software)	348,-
Scala MM400	498,-
Turbo Print 4.1	129,-
Wordworth 5.0	179,-

CompetitionPro Star (grün-transparent)	39,-
CompetitionPro Star Mini (+Diskbox)	39,-
CompetitionPro Transparent	34,90
Quickshot II Turbo	29,-
HoneyBee Amiga/CD32 Joypad	39,-
Joystickverlängerung 3m	19,95
Joystick Y-Adapter	14,90

## Original AMIGA Zubehör

Amiga Maus 2 Tasten, schwarz	19,90
Amiga Mauspad	9,90

Sie haben Probleme mit Ihrem neuen A1200 und vielen Spielen? Diese wollen nicht booten? Dann haben wir die ideale Lösung für Sie. **The Real Floppy Fix**. Kinderleichter Einbau, kein Löten erforderlich, einfach in den A1200 stecken und die Spiele laufen... (z.B. Aladdin, Fears usw.). Leichtverständliche Einbauanleitung enthalten.

Endlich gibt es wieder voll kompatible und intern einbaubare HD-Diskettenlaufwerke für den Amiga mit 1,76MB. Mit integriertem **REAL FLOPPY FIX**! A1200 und A3000 interne-Version in Vorbereitung.

mit 15-38khz Zeilenfrequenz und 50-90 Hz Bildwiederholfrequenz. Mit eingebauten Stereolautsprechern und Flat-Screen.

Diese Turbokarte verleiht Ihrem Amiga 1200 Fl0000gel... Sie verfügt über kraftvolle 50Mhz, einem echten 68030 Prozessor mit MMU, einem Speichersteckplatz für Speichermodule, der MAP-ROM-Funktion (noch mehr Geschwindigkeit) und ist mit einem SCSI-Controller erweiterbar. Sie macht aus Ihrem A1200 eine echte Workstation.

Dieser Amiga mit der großen Festplatte bildet die Grundlage für ein leistungsfähiges Computersystem, welches Sie überzeugen wird.

Lassen Sie sich diesen Nervenkitzel nicht entgehen. Actiongeladenes 3D-Dungeon, welches auch auf Grafikkarten läuft (z.B. Graffity, CybergraphX).

Dies ist die günstigste Lösung um Ihren A1200 um 4MB Speicher zu erweitern und dadurch Anwendungen und Spiele vernünftig nutzen zu können. Sehr viele laufen nicht ohne mehr Speicher!

## Amiga 1200 Magic mit Monitor M1438S nur 1148,-

Aufpreis für 2,5" Festplatte 170MB 139,-  
Aufpreis für 3,5" Festplatte 850MB 329,-  
Aufpreis für 3,5" Festplatte 1,6GB 439,-  
Aufpreis für zusätzliche 4MB Speicher 169,-  
Aufpreis für CD1200 6fach CD-ROM 339,-

**Wir reparieren auch Ihren Amiga schnell, preiswert und zuverlässig**  
**Unsere Bestell- und Servicehotline:**

**Line 1: 0 71 23 / 96 08 -10**

**Line 2: 0 71 23 / 96 08 -20**

**FAX 0 71 23 / 96 08 -55**

**AMTRADE**  
**Computersystems**  
**Wilhelmstraße 25**  
**72555 Metzingen**

Besuchen Sie doch einfach unser gut sortiertes Ladengeschäft, direkt an der Hauptstraße in Metzingen (Parkplätze direkt gegenüber).

Dies ist nur ein Auszug aus unserem Sortiment. Bitte fragen Sie auch nach den aktuellen Tagespreisen.

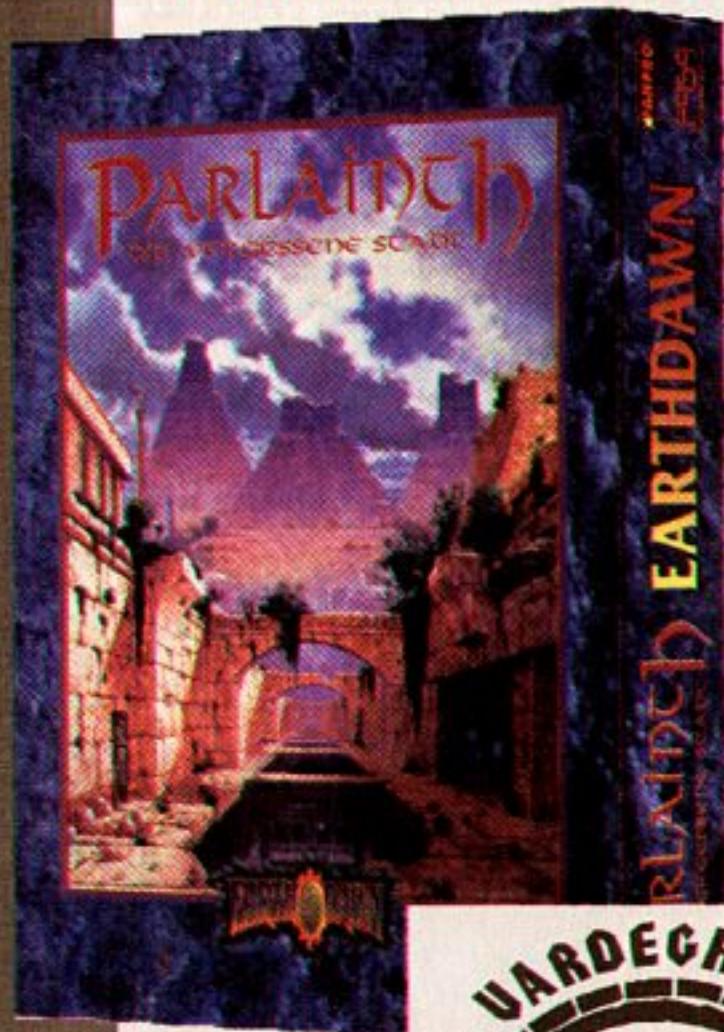
Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Die Versandpreise gelten nur eingeschränkt in unserem Ladengeschäft. Die Preise verstehen sich zuzüglich Versandkosten. Versand nur per Nachnahme. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen.





# Stromlos

PARLAINTH  
DIE VERGESSENE STADT



Eines der großen Themen des Fantasy-Szenarios „Earthdawn“ ist bekanntlich die gerade überwundene Dämonen-

plage: Über Jahrhunderte hinweg herrschten gräßliche Unwesen über eine prähistorische Erde und zwangen Menschen, Zwerge und Trolle in die absonderlichsten Verstecke. Einen besonders originellen Weg wählten da die Einwohner von Par-



beim Eheberater – auch unsere Tests für stromlose Zeiten befassen sich diesmal mit zwei sehr unterschiedlichen Kandidaten: einem Rollenspielszenario aus ferner Vergangenheit und einem Strategical in ferner Zukunft.

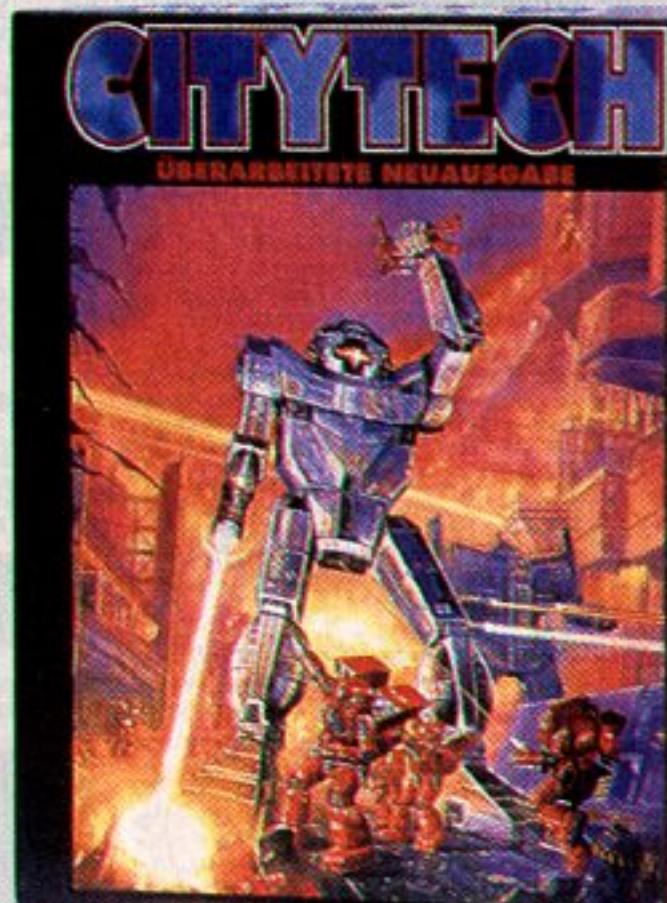
Iainth, indem sie sicht samt ihren Metropolen kurzerhand in den Astralraum absetzten. Leider zu spät, denn die Dämonen waren bereits unter ihnen. Als die Stadt dann in späteren Zeitaltern wieder in das normale Leben zurückbeschworen wurde (mehr über diesen Teil der Story findet man in dem Roman „Der magische Ring“ von C. Kubasik, Heyne Verlag), war nur noch ein verwirrendes Labyrinth aus zerfallenden Ruinen, monsterhaltigen Dungeons und unfaßbaren Reichtümern davon übrig – auf letztere haben es nun natürlich die Abenteurer abgesehen.

Dieses prächtige Umfeld schrie geradezu danach, zu einer Supplement-Box verarbeitet zu werden, welche wir nun in Händen halten. Als erstes fällt dem Schatzsucher beim Öffnen ein bunt bemalter „Stadtplan“ entgegen, der allerdings mehr einem Flickenteppich ähnelt. Kein Wunder, denn die Ruinen von

Parlainth sind ja vorläufig noch weitgehend Terra incognita. Was inzwischen bekannt ist und den Spielern auch zu gegebener Zeit mitgeteilt werden sollte, findet sich dagegen in einem 70seitigen, hübsch illustrierten Büchlein. Weitere 80 Seiten sind ausschließlich für den Spielleiter gedacht und verhandeln Hintergründe, Abenteuer-Ideen, Schätze oder auch parlainthische Unholde. Tja, und dann gibt es noch insgesamt 23 schick gedruckte, bruchstückhafte Dokumente wie bzw. Kartenteile, welche von den Helden zwecks besserer Vorbereitung gegen einen kräftigen Obolus beim nächstbesten Krämer erstanden werden können.

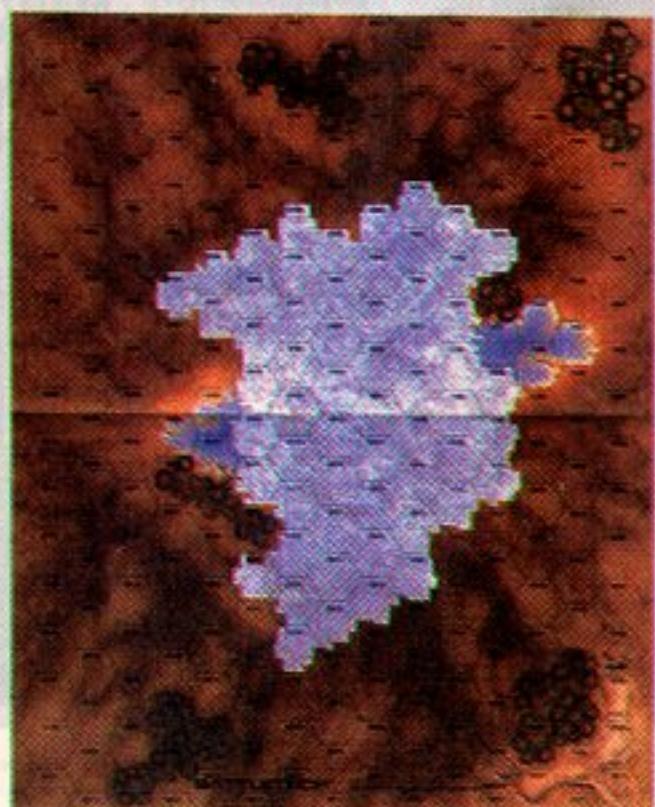
Fazit: Ein liebevoll aufgemachter, inhaltsreicher Titel, der seinen nicht eben leichtgewichtigen Preis durchaus wert ist.

Gegensätze ziehen sich bekanntlich an, und das gilt nicht allein



## CITYTECH

Jetzt aber zu einem Ableger des allseits bekannten „BattleTech“-Strategicals, der lange in den Abgründen von Raum und Zeit verschollen war, mittlerweile jedoch wieder in einer vollständig überarbeiteten Ausgabe zu kaufen ist. Im Unterschied zum Mutterszenario geht es hier nicht al-





lein um die schieren Auseinandersetzungen gigantischer Kampfmaschinen, sondern um die taktisch natürlich besonders schwierigen Metzeleien in dicht bebautem Gelände – einschließlich Bodenfahrzeugen, Flugis und Infanterie. Alle dazu notwendigen Zusatzregeln, Tabellen und Mech-Beschreibungen werden in einem etwa 80 Seiten starken Heft erläutert; das grundsätzliche „BattleTech“-Regularium benötigt man freilich ebenfalls. Was hier lobenswerterweise aber wenigstens mal auf der Packung steht.

Die Wabenspielpläne bestehen zwar leider immer noch aus etwas stärkerem, bunt bedrucktem Papier (die weiße Rückseite kann zur Konstruktion eigener Gelände verwendet werden), doch dafür liegen 16 stattliche Plastik-Mechs diverser Typen bei, die natürlich noch bemalt werden können. 24 „Panzerdiagramme“ für Battle-Mechs, Flieger und Fahrzeuge (wichtig für den stets erforderlichen aktuellen Schadensüberblick) gibt's obendrein, dazu ordentlich bedruckte Counter, mit denen Gebäude, militärische Einheiten oder explodierte Areale dargestellt werden.

Für die an Einzelheiten Interessierten sei

noch gesagt, daß CityTech in die Epoche der Clankriege einzuordnen ist, einem etwas später angesiedelten Szenario, in dem es die sattsam bekannten Häuser der Inneren Sphäre mit den von außen hereinbrechenden Clans zu tun bekommen. Diese Nachfahren einer 300 Jahre zuvor geflohenen Flotte haben sich derweil zu beängstigenden Super-Kriegern entwickelt, denen selbst die Eliteregimenter der Mechs nur wenig entgegenzusetzen haben...

## DÄMONEN UND KAMPFROBOTER ZU GEWINNEN!

Wie immer verlosen wir an dieser Stelle wieder unsere Rezensionsexemplare unter all jenen, die uns auf einer Postkarte zumindest eine dieser beiden Fragen beantworten können: Wie heißen die meist unterirdischen Fluchtbauten, welche recht zuverlässig vor den „Earthdawn“-Dämonen schützen? Wie viele PC-Spiele aus dem originalen „BattleTech“-Szenario sind bislang erschienen? Letztes Mal war nach AD&D-Szenarien wie „Dark Sun“, „Ravenloft“ oder auch „Forgotten Realms“ gefragt, und diesmal ist nur noch wichtig, daß wir Euren Absender und der Briefträger unsere nachstehende Adresse entziffern können. (jn)

**Joker Verlag**  
„Stromausfall“  
Bretonischer Ring 2  
D-85630 Grasbrunn



## TECHNISCHE DATEN

**Parlinth:** Spielebox mit zwei 70- bzw. 80seitigen Quellenbänden, einem Stadtplan im Posterformat, edel aufgemachten „Dokumenten“ und neuen Schätzen.

**CityTech:** Spielebox mit Zusatzregeln für den Häuserkampf, Panzerdiagrammen, Plastikfiguren und Pappcountern. Zwei einfache Waben-Spielpläne sowie zwei W6 liegen ebenfalls bei.

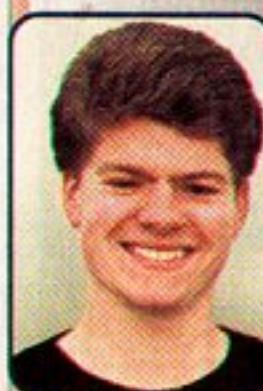
**Preis:** jeweils 69,- DM

**Bezug:** Fantasy Productions, Postfach 1416, 40674 Erkrath



### JOE MEINT:

**Earthdawn** ist ein reizvolles, aber vom hier ausgeklammerten Regelwerk her nicht ganz leichtes Fantasy-Rollenspiel mit Horror-Elementen. Bei **Battletech** handelt es sich hingegen um ein SF-Strategical der beinharten Sorte: Massig Tabellen und Trefferformeln machen das Spiel für Einsteiger zur Tortur – aber für die vielen Fans erst zum Genuss.



### MARKUS MEINT:

**Earthdawn** hat ein intelligentes und abwechslungsreiches Szenario zu bieten, wie diese Ergänzungsbox einmal mehr unter Beweis stellt. Für meinen Geschmack ist es aber alles in allem etwas zu würfellastig.



### MARTIN MEINT:

**BattleTech** ist eine gute Kombination aus Komplexität und Spielbarkeit, was auch für die **CityTech**-Ergänzung gilt. Man muß natürlich militaristische SF-Szenarien mögen und darf nicht vor umfangreichen Regelwerken zurückschrecken.



Sommer, Sonne und Moneten: Wer im Auslandsurlaub einen Automaten findet, braucht zumeist weniger Geld für ein flettes Spielchen als in heimatlichen Gefilden – und oft noch nicht einmal volljährig zu sein. Beste Voraussetzungen also für einen Blick auf die heißesten Arcade-Neuheiten!

Sega feuert aus allen Rohren: Bei **Virtua Fighter 3** wurde erstmals die Automatenplatine Model 3 eingesetzt, welche alle bisherigen Polygonrecken wie Strichmännchen erscheinen lässt. Besonders deutlich wird dies bei der Endgegnerin Dural, die dank Metal-Shading-Verfahren mit den tollsten Lichteffekten glänzt – und das wortwörtlich. Neben spielerischen Detailverbesserungen konnte man mit der Aikido-Spezialistin Aoi auch einen neuen Spielcharakter verpflichten, dennoch bietet der erste Vertreter der nächsten Prü-

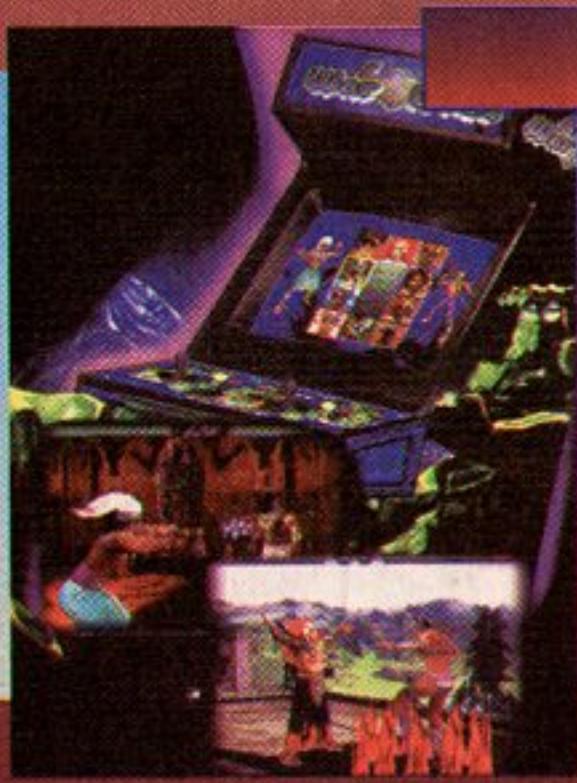
gelgeneration hauptsächlich eine grafische Revolution.

Für jüngere Semester wurde **Virtua Fighter Kids** konzipiert, das sich inhaltlich eng an seine „Eltern“ hält, optisch jedoch aus der Reihe schlägt: Die Prügelknaben und -mädchen haben jetzt in bester Manga-Tradition riesige Köpfe und kleine Körper! Last but not least betritt auch Segas Maskottchen in **Sonic Fighter** die Polygon-Arena und verkloppt Figuren aus seinen diversen Plattform-Abenteuern. Mal sehen, wann „Super Mario Fighter“ nachzieht...

## DIE VIRTUA-FAMILIE



## WAR GODS



Die Hintergrundgeschichte um zehn Menschen, die ein Alien in superstarke Kriegsgötter verwandelt hat, interessiert vermutlich nur die Programmierer von Midway selbst. Viel bemerkenswerter sind die Laserstrahlen und sonstigen Fernattacken, welche die Kämpfen dank spezieller 3D-Buttons durch die

ganze Arena schleudern können. Das mortale Vorbild aus eigenem Hause dicht vor Augen, sorgte man natürlich wieder für zünftige Finishing-Moves, und auch visuell gelang der Sprung in die dritte Dimension tadellos: Neben den beeindruckenden Szenarien, die ständig rotieren und zoomen, lässt vor allem

eine neuartige Technik zur Berechnung der digitalisierten Kämpferhaut die Vielecke in einem realeren Licht erscheinen. Trotz dieser Innovation wird die grafische Klasse eines „Virtua Fighter 3“ jedoch nicht ganz erreicht, für einen gelungenen Einstand ins 3D-Genre reicht's aber dicke.

## ALPINE SURFER

Stoppuhr aus dem Auge verlieren, sonst heißt es schnell „Game Over“. Ein waschechtes, frei bewegliches Brett registriert dabei jede Fußbewegung und Gewichtsverlagerung, was beinahe VR-Feeling aufkommen lässt. Die Optik ist auch hier wieder über jeden Zweifel erhaben und bietet rasend schnelle 3D-Grafik mit allerfeinsten Texturen. Kurzum, dank dieses aufwendigen Automaten brauchen Snowboarder auch in Strandnähe nicht mehr auf ihr Hobby zu verzichten.



Nach Namcos genialer Ski-Sim „Alpine Racer“ hätte ein Marine Surfer wohl eher zur Jahreszeit gepaßt, andererseits kann die eine oder andere kühle Brise gerade in südlicheren Gefilden kaum schaden. Nachdem man zuvor auf zwei Brettern durch die Polygon-Alpen sauste, darf sich der Spieler nun also auf dem Snowboard an den abgefahrengsten Manövern versuchen. Bei all den waghalsigen Kunstsprüngen, Extremschwungen und Rutschorgien sollte man jedoch nie seinen Konkurrenten und die

## NBA HANG TIME

Hier hat Midway nicht nur das feine Gameplay des Vorgängers „NBA Jam“ integriert, sondern auch alle Spieler und Regeln der Saison 96/97. Des weiteren sind sämtliche Double-Dunks, Alley-Oops und Fade-Aways jetzt noch spektakulärer anzuschauen. Ein echtes Highlight ist der „Create-A-Player Mode“, mit dem man sich seinen eigenen Korbwerfer bei beliebig einstellbaren Eigenschaften wie Aussehen, Gewicht, Größe, Schnelligkeit, Zweikampfstärke und Schußkraft maßschneidern kann. Gespielt wird nach

wie vor das klassische Zwei-gegen-zwei, wobei freilich bei vier Teilnehmern gleichzeitig die größte Gaudi aufkommt. Die Augen werden unterdessen von witzig animierten Akteuren und die Ohren mit coolen Funk aus dem DCS-Soundsystem verwöhnt. Und sogar ein Quiz mit Fragen zum amerikanischen Profi-Basketball wurde eingebaut! Ob damit jedoch auch Europäer an der Verlosung realer NBA-Eintrittskarten teilnehmen können, darf ernsthaft bezweifelt werden...

(Manuel Semino)



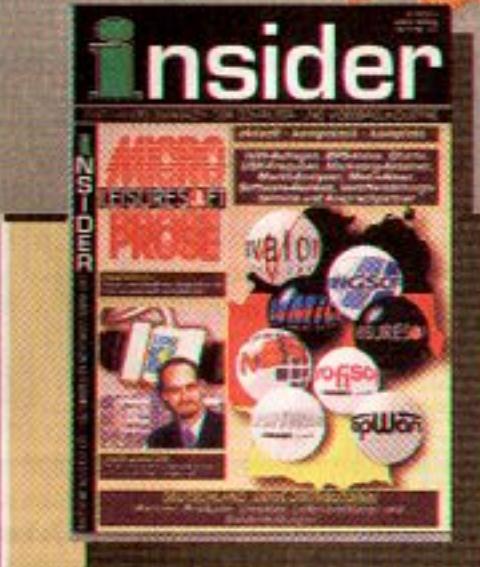
**Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat!**

# insider

DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

**HALBJAHRESABO**  
für nur  
**30,- DM**

Gegen  
Gewerbenachweis  
gratis!



Endlich auch in Deutschland, aus Deutschland und für Deutschland: Jeden Monat die wichtigsten News und Infos von Insidern für Insidern! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS-, USK- und IVW-Listen, die Namen und Telefonnummern aller wichtigen Ansprechpartner bei Verlagen, Vertrieben und Herstellern, das

Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bißchen Branchen-Klatsch. Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen. Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/9345-0, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag  
Bretonischer Ring 2  
85630 Grasbrunn

## insider ABO-COUPOON

Das Abo gilt für 6 Ausgaben und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres halbes Jahr zu den gleichen Bedingungen. Der Preis beträgt 30,- DM inklusive Porto und Versand (Ausland: 38,- DM)

Ja, ich möchte **insider** abonnieren  
und bezahle durch  
Bankabbuchung:

Kontoinhaber: \_\_\_\_\_

Name / Vorname

Konto-Nr.: \_\_\_\_\_

Straße / Hausnummer

Geldinstitut: \_\_\_\_\_

PLZ / Wohnort

Bankleitzahl: \_\_\_\_\_

Datum / 1. Unterschrift

per Vorauskasse:

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei **insider**, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.

Scheck oder Bargeld liegt bei:

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

nach Rechnungserhalt durch:

Datum / 2. Unterschrift

Überweisung auf Postgirokonto:

Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80





# DIE ZUKUNFT DES AMIGA BEGINNT AM 27. SEPTEMBER!

Denn was wäre die „Freundin“ ohne ihren besten Freund, den Joker? Nur die Hälfte wert, eben. In der kommenden Ausgabe warten nämlich wieder News ohne Ende, Previews ohne Haken, Specials ohne Scheuklappen, Lösungshilfen ohne Tadel, Interviews ohne Respekt und natürlich jede Menge Tests brandneuer Games!

Hier eine Liste anstehender und vielversprechender Titel, die für sich selbst sprechen.

## NEUE SPIELE

**ATROPHY** (Space-Action)  
**CAPITAL PUNISHMENT** (Kampfsport)  
**HATTRICK!** (Fußball)  
**MEGA TYPHOON** (Baller-Action)  
**NEMAC IV CD** (3D-Dungeon)  
**TRAPPED** (Rollenspiel)  
**WENDETTA** (Space-Action)

## NEUE SPECIALS

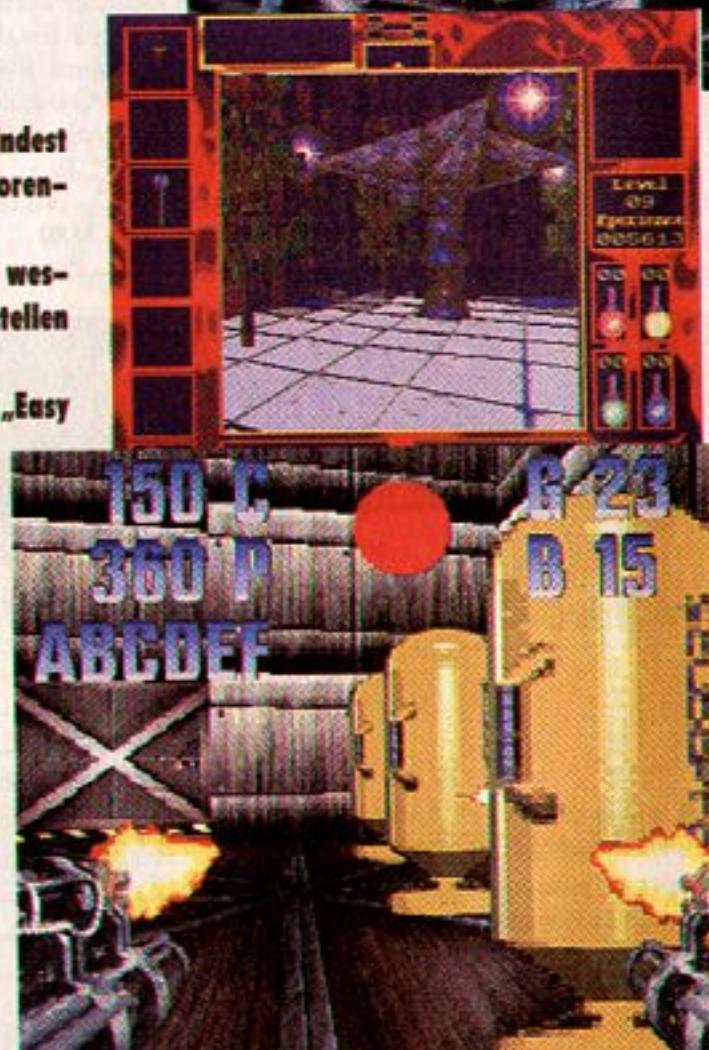
Na, endlich: **DAS ACTION REPLAY FÜR DEN A1200** ist da! Zumindest soll es bis zur kommenden Ausgabe soweit sein – wo ein porentiefer Test des neuen Mogel-Moduls wartet.

So richtig nett ist's derzeit bekanntlich nur im Internet – weshalb wir Euch **INTERNET-BROWSER FÜR DEN AMIGA** vorstellen möchten. Natürlich mit allen Vorzügen und Nachteilen.

Kaum findet man das „O-Drive“ und seinen Konkurrenten „Easy CD-ROM“ in den Shops, schon will noch **EIN NEUES CD-LAUFWERK** für Furore sorgen. Na, mal sehen – jedenfalls tut sich endlich was an der amiganisierten Multimedia-Front!

## NEUES HEFT

Kurzum, wer am 27. September nicht am Kiosk ist, der kann seinen Compi auch gleich einmotten. Es sei denn, er würde noch heute sein Abo ordern, denn dann liegt die kommende Ausgabe sogar schon ein paar Tage eher im Briefkasten – **MITSAMT** Preisvorteil und **EINEM VOLL SPIELBAREN LABYRINTH AUS DEM MEGA-HIT „ALIEN BREED 3D II: THE KILLING GROUNDS“!**



## BEZUGSQUELLEN

**Bachler Computersoftware**  
Blücherstraße 24  
Postfach 1113  
46397 Bocholt  
Tel.: 02871/183088

**Bonicco**  
Am Südpark 12  
65451 Kelsterbach  
Tel.: 06107/76060

**GTI**  
Zimmersmühlenweg 73  
61440 Oberursel  
Tel.: 06171/85934

**Joysoft**  
Aachener Str. 1004  
50858 Köln  
Tel.: 0221/9486100

**Rushware**  
Bruchweg 128-132  
41564 Kaarst  
Tel.: 02131/6070

**Software-Store Ditzingen**  
Münchingerstraße 30  
71254 Ditzingen  
Tel.: 07156/951212

**Stefan Ossowskis Schatztruhe**  
Tel.: 0201/788778

**Wial Versand**  
Liegnitzerstraße 13  
82194 Gröbenzell  
Tel.: 08142/59640

## INSERENTENVERZEICHNIS

<b>Amiga Soft- &amp; Hardware</b>	20, 21	Pawlowski	95, 96
<b>Amtrade</b>	85	Prolit Studio	71
<b>Bachler</b>	81	Quicksoft	23
<b>Bühler</b>	49	Schatztruhe	41
<b>Data House</b>	49	Schnellversand Figitte	35
<b>HP Computer</b>	25	Take Us	13
<b>Joker Verlag</b>	6, 19, 24, 26, 29, 51, 67, 91	Vesalia	63
<b>Joysoft</b>	75	Wial	
<b>Lechner Verlag</b>	47		
<b>Mallander</b>	2, 9		
<b>Media Point</b>	51	Poster:	Capital Punishment
<b>Multimedia Corner</b>	33	Poster:	Team 17

# Amiga-Power-Schnellversand

## Strategiespiele (alle Amiga)

S01	Fußballmanager (nur A500) für Fußballfans	6,50
S02	Xytronic Weltraum-Handelsspiel	6,50
S03	Imperium Romanum Strategiespiel	6,50
S05	Imperium Strategiespiel um Macht	6,50
S13	Risk Risiko-Computerversion	6,50
S19	Moria Fantasy-Grafikabenteuer	6,50
S21	Zerg! Fantasy-Grafikabenteuer Nr. 2	6,50
S25	Der Energiemanager Energiesparspiel	6,50
S26	Battleforce Kampf der Giganten	6,50
S36	Das Erbe das Umwelt-Abenteuerspiel	6,50
S41	Das Erbe 2 Das schmutzige Erbe!	6,50
S41a	Lösung zu "Erbe 1+2"	6,50
S47	Ahol 2.01 Schiffe versenken	6,50
S55	Korn 1.0 Handelssimulation a la Kaiser	6,50
S57	BattleLand Panzerkampfspielsimulation	6,50
S62	Nukes' R' Us Moderne Risiko-Varianz	6,50
S91	German Trucking Manage Sie eine Lkw-Flotte	10,00
F001	Tom's Imbiss Imbissmanager-Spiel	6,50

## Brett-, Gesellschafts-, Kartenspiele (alle Amiga)

S16	Backgammon	6,50
S27	Mensch Ärgere ....	6,50
	Brettspielenumsatzung	6,50
S30	Schach	6,50
S34	Glücksrad 2.0 Bekanntes Quizspiel	6,50
S48	SuperKniffel Spannendes Würfelspiel	6,50
S54	Mühle und Dame 2 beliebte Brettspiele	6,50
S56	17 + 4 bekanntes Kartenspiel	6,50
S59	Poker Computerumsetzung des Spiels	6,50
S60	Skat beliebtes Kartenspiel	6,50
S64	Kreuzwort 2.00 Amiga-Kreuzworträtsel	6,50
F068	Rummy Amiga-Rummé-Umsetzung	6,50
S72	Monopoly beliebtes Brettspiel	6,50
S73	MahJongg 1.5 Amiga-Version des Klassikers	6,50

## Geschicklichkeit

S17	Flaschbier Das Warner-Game (Kick 1.3)	6,50
S53	TetrisPro Herabfallende Steine ordnen	6,50
S89	Lemmings In Action Superspiel rund um Lemmings	10,00
S92	StarFlipper Der Flipperautomat im Amiga!	6,50
	<b>Actiongames(alle Amiga)</b>	
S90	AntWars Krieg m. bewaffneten Ameisen	10,00
F063	DinoGame Action mit einem Riesendino	6,50

## Sportspiele (alle Amiga)

S20	Derby Galloppersimulation	6,50
S29	Billard Pool, Karambolage, Dreiband	6,50
S44	Bosseln Ostfränkische Nationalsportart. Hier gilt es, eine Holzkugel möglichst weit zu werfen	6,50
S51	Autorennen Meistern Sie den Pacours	6,50
S58	Eishockey Actionreiches Sportspiel	6,50
S75	SkateTribe Begeben Sie sich auf ein Skateboard und meistern Sie den Pacours am Miami-Beach.	6,50
S77	18 Holes Golf-Spiel-Simulation (2 Disks)	10,00
S78	Wrestling Spitzengrafik/Action (2 Disks)	10,00
S80	Lustige Olympiade Joystick-Rubbeln, was das Zeug hält	10,00
S83	SkeetShooting Tontaubenschießen.	6,50
S84	Hyperball TipKick-ähnliches Sportspiel	6,50
S85	Olympiade der Lemmings Speerwurf, Skateboard, Weitsprung, Rudern, Schwimmen, 100-Meter-Lauf	10,00
S93	Dart's Game Dart-Spiel-Umsetzung	6,50

## StarTrek (alle Amiga)

S86	StarTrek-Action Ballern Sie durchs Universum	6,50
S87	AstroTrek N-E-U! Von der Spielidee her ein einfaches Ballerspiel, jedoch in einer genialen StarTrek-Umsetzung und damit ein Muß für jeden Enterprise-Fan!	6,50

## Spar-Angebote:

### Sparangebot 1:

25 Titel von dieser Seite (egal wie teuer) zur freien Auswahl nur **150,00 DM** (= 6,00 DM je Programm)

### Sparangebot 2:

50 Titel von dieser Seite (egal wie teuer) zur freien Auswahl nur **250,00 DM** (= 5,00 DM je Programm)

## Büro (alle Amiga)

A01	Textverarbeitung MS-Text, eine kleine Textverarbeitung mit allen Funktionen für den täglichen Bedarf	6,50
A04	Buchhaltung 2.0 ideal für kleine Betriebe	6,50
A08	GiroMan 4.10 Kontoverwaltung	6,50
A09	Haushaltbuch Hausfinanzprogramm	6,50
A10	Datei Universaldatei f. fast alle Zwecke	6,50

A25	Briefkopf & Text-ED Textverarbeitung + Adress	15,00
A29	AnalyCalc Tabellenkalkulation m. Buch	15,00
A36	Kaufmann 1 Rechnung und Kassenbuch	6,50

H15	Imploder Programmpacker mit Buch	15,00
H16	LhA Bekanntester Packer mit Buch	15,00
H25	SuperDark Bildschirmschoner mit Buch	10,00
H37	No Errors "versteckt" Read/Write Errors	6,50

Basic-Compiler, Zubehör, Beispiele, Tips & Tricks	15,00
H11 Browser Workbench für Programmierer	15,00

## Festplattentools

### für Festplattenbenutzer:

H26	Der Platzmacher EPU 1.4 ist ein Programm der Extraklasse, denn es ermöglicht die Verdopplung Ihrer Festplattenkapazität (auch Disketten). Beim Schreiben auf ein mit EPU installiertes Laufwerk werden die Daten komprimiert und beilesen automatisch dekomprimiert, ohne daß es der Anwender bemerkt.	10,00
-----	---	-------

## Steuer 95/96

zur Berechnung der Einkommensteuer 1995 und der Lohnsteuer 1996. Die neue Version von Steuersoft Eilers jetzt noch günstiger! Nur 25,-

## Heimanwendungen

### (alle Amiga)

A14	Musikdatei (Kick 1.3) verwaltet LP, MC, CD	6,50
A12	Disklabel 4.0 Diskettenlabel-Druckprogramm	6,50
A22	DiskKat 2 Diskettendatenbank	6,50
A28	Access DFU-Programm m. Buch.	15,00
A31	Road Route V5.5 Streckenplaner für Deutschland	6,50
A34	Das Geburtstagsblatt Ein tolles Druckprogramm zum Drucken von Geburtstagsblättern, die Sie dann verschenken können!	15,00

### Drucken (alle Amigas)

D01	AmigaFox-DTP PD-Druckprogramm	6,50
SVA01	Hobby-Font-Pack Über 100 Amiga-Schriften mit gedrucktem Übersichtsbuch	19,90
D03	UniPrint Druckprogramm für Adressetiketten, Postkarten, Paketetikett, u. a. Versandformulare	6,50
D04	Forms Unlimited Formulare erstellen u. drucken	6,50
D05	PrintACard AddOns für Grußkarten etc.	6,50
D08	AwardMaker 2 Urkundendruckprogramm	6,50
D10	Labelpack deluxe Etikettendruckprogramme	19,00

### Utilities (alle Amigas)

H06	FixDisk Diskettenretter	10,00
H09a	Anti-Virus Kick 2.0 + höher Mit gedruckter Anleitung	15,00
H09b	Anti-Virus Kick 1.3	15,00
H14	MegaD Super-Directory-Utility. Einfacher Umgang mit Shell/CLI (Anfänger)	15,00

## Zahlungsmöglichkeiten:

Nachnahme (Bar beim Postboten), Vorkasse (Euro/V-Scheck, Bargeld).

**Versandkosten:** Nachnahme 10,- (Ausland 22,-DM), Vorkasse 6,- (Ausland 15,- DM)







"Capital Punishment ist ein Kampfspiel für das nächste Jahrtausend."  
Amiga Computing

"Es ist imposant. Schneller als alle Kampf Spiele die ich gesehen habe."  
CU Amiga

"Capital Punishment ist das ultimative Videospiel."

Amiga Format



Beware...Punishment is coming. Freitag, 13. September



Holen Sie sich Ihr Capital Punishment T-shirt GRATIS!  
Verfügbar nur wenn Sie jetzt die Vollversion zum Spezial-subscriptionspreis von 65 DEM bestellen.

International money orders senden Sie an:

PXI computers / clickBOOM  
1270 Finch Avenue West / unit 13  
M3J 2G4 Toronto, CANADA

Mehr Information bei:

e-mail: clkboom@io.org  
<http://www.io.org/~clkboom/amiga/>



THE  
**KILLING**  
**GROUNDS**



TEAM